PS3 • Wii • Xbox 360 • PC • Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

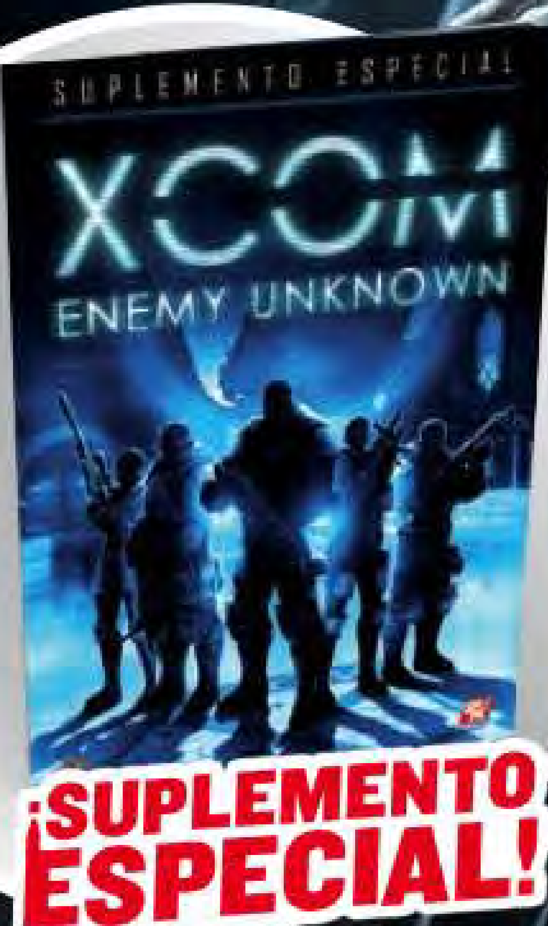
Nº 254

HOBBY CONSOLAS

REPORTAJE

TODO SOBRE WiiU

Fecha, precio, primeros juegos...



¡SUPLEMENTO ESPECIAL!

AVANCE

ASSASSIN'S CREED III

Probamos la aventura más esperada del año

REPORTAJE

TOKYO GAME SHOW 2012

Así vivimos la feria japonesa

¡EXCLUSIVA!

HALO 4

Más fuerte, más épico. Vuelve el Jefe Maestro

¡NOVEDADES DE INFARTO! 33 PÁGINAS

DISHONORED | FIFA 13 | RESIDENT EVIL 6 | WOW MISTS OF PANDARIA...



El Jefe Maestro nunca se equivoca



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Hay consultores que se llevan una pasta por hacer una radiografía del mundo de los videojuegos, su situación actual, tendencias, previsiones, etc. Y hay quien paga por tener esa información, claro está, porque ya sabéis que la información es poder. No seré yo quien le niegue utilidad a esos estudios, pero sí me permito apuntar que sale mucho más barato, y es mucho más entretenido, leer un número de Hobby Consolas tan clarificador como este.

La recatada WiiU por fin se ha desnudado ante el mundo para mostrar lo que mantenía oculto: precio, fecha de lanzamiento, primeros juegos... tenéis todos los datos reunidos en un interesante reportaje que confirma que la nueva niña bonita de Nintendo será la gran animadora de la próxima campaña de Navidad.

Sony también ha movido ficha en el Tokyo Game Show (nuestro corresponsal estuvo allí y firma un especial del Big in Japan), donde anunció lo que era un secreto a voces desde hace tiempo: un nuevo diseño de PS3, que ahora pasa a apellidarse Super Slim por su menor peso y tamaño (el precio no ha "adelgazado" tanto como se esperaba).

¿Y Microsoft qué, anda igual de agitada? Pues no, el gigante yanqui encara el tramo final de año con la tranquilidad que le da el saber que está en manos de un tipo tan fiable como el Jefe Maestro, que firmará ventas millonarias con *Halo 4*. Nosotros hemos viajado a Estados Unidos para verlo en exclusiva, y allí hemos confirmado lo que ya sabíamos: el Jefe Maestro nunca se equivoca.





Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas

Síguenos en **nuestra web**
www.hobbyconsolas.com



Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Miedo... al fracaso. La responsabilidad de lanzar un nuevo *Resident Evil* es tan grande que Capcom no se ha atrevido a cambiar el planteamiento. Sí, puede que sea más de lo mismo. Pero con unos niveles de acción y un apartado técnico cuidado como nunca. Preparaos para disfrutar, aunque no pasemos miedo.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Gotta bust them all. Una operación policial destinada a detener prevaricadores recibió el nombre en clave de "Operación Pokémon". A punto estuvo de ser el tema de nuestro Sensor de este mes. Y digo yo: ¿qué opinará Nintendo, con lo celosa que es de sus propiedades? ¿Se han enterado? ¿Y quién es Pikachu en todo esto?



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Halo 4 vuelve de verdad... con un juego que recupera la esencia del bueno, del primer título de Xbox, y se deja de 'gaitas', *Reaches*, *ODST*'s y *Wars*. Por cierto, en este último mes me he zambullido (vestido y todo) en un *Borderlands 2* que me ha encantado: acción, rol, un gran control, geniales detalles y diversión a raudales.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 254



PÁGINA 36 REPORTAJE

HALO 4

Diez páginas en las que lo descubrirás todo sobre el juego más esperado de Xbox 360.



PÁGINA 28 BIG IN JAPAN

TOKYO GAME SHOW

Nuestro corresponsal estuvo en la feria nipona y ha preparado un divertido reportaje sobre ella.

PÁGINA 56 NOVEDAD

RESIDENT EVIL 6

Leon, Chris y Ada han regresado. Esta vez, la aventura es más espectacular que nunca.



PÁGINA 48 REPORTAJE

TODO SOBRE WiiU

Nintendo vuelve a dar el golpe con el "nacimiento" de su nueva consola. ¿Lo sabes todo sobre ella?



PÁGINA 126 PREESTRENO

ASSASSIN´S CREED III

Connor ya afila su tomahawk. La lucha entre asesinos y templarios está a punto de recrudecerse.



TODOS LOS JUEGOS

LOS FANS SE DISFRAZAN DE SUS HÉROES DE LOS VIDEOJUEGOS

Nos rendimos a la fiebre del COSPLAY

Acaba de celebrarse el Tokyo Game Show, y uno de sus principales atractivos han sido los disfraces de los visitantes. Nosotros hemos hecho una selección de los más "currados" y simpáticos de toda la feria.



ROXIE
FINAL FIGHT



SNAKE
METAL GEAR



CHUN-LI
STREET FIGHTER II



UNA MODA JAPONESA

LOS ORÍGENES DE ESTA AFICIÓN se remontan a los años setenta, cuando se celebraba el Comic Market en Tokyo, pero rápidamente se extendió a los videojuegos. La palabra Cosplay viene del término japonés kosupure (コスプレ) que es la combinación de "disfraz" y "juego". Durante el Tokyo Game Show se celebra un concurso nocturno de disfraces, con auténticas obras de arte, como podéis ver.



KINGDOM HEARTS

COSPLAY EN EL JAPAN WEEKEND

En España no nos quedamos atrás, y para demostrarlo os enseñamos "las pintas" que tenían algunos amigos que nos encontramos en el Japan Weekend que se celebró en Madrid. Cada vez hay más aficionados a disfrazarse como personajes de videojuegos, ¡y cada vez lo hacen mejor!









La imagen

Los cambios de imagen de PlayStation 3

Han pasado seis años desde su lanzamiento, y la consola de Sony va por su segundo rediseño. Aunque se ha puesto "a dieta" en tamaño, no ha perdido prestaciones. De hecho el modelo Super Slim, que sujeta Javi, tiene un disco duro de récord: 500 GB.

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



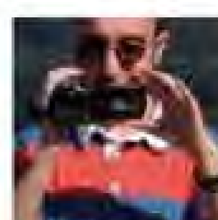
■ Facebook

Participa en nuestro perfil oficial: www.facebook.com/hobbyconsolas



Koch Media España

"El 6 de octubre será el Resident Evil Day, organizado por los amigos de Hobby Consolas. ¿Te hace un "cine+juego"?"



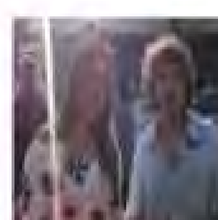
Miguel A. Docampo

"¿Qué opináis de que la Policía bautizara con el nombre de 'Operación Pokémon' la investigación de una trama de corrupción en Orense?"



Juan José Maya

"Fue un placer conocer a Dani, a José Luis e incluso a Manuel en el Japan Weekend de Madrid. Y sí, ¡son muy majos!"



Josey Triana

"Hemos estado en la Comic-Con de Jerez y hemos tenido el gusto de echarnos una foto con Dani, de Hobby. Qué tipo más agradable."



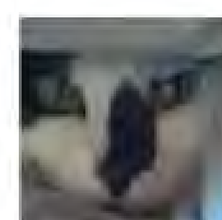
■ Twitter

Participa en nuestra página: @hobby_consolas



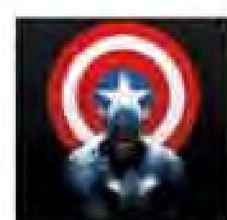
@aredrejo

"A los que compramos la revista electrónica, podríais regalarnos los pósters como fonde pantalla para los tablets."



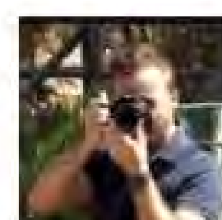
@Maui_Belen

"¡Por fin salgo en pantalla con mi ídolo: el Rey Cardo, el único y genuino, en la Japan Weekend de Madrid!"



@GZato

"Orgulloso de salir en las frikadas del Rey Cardo. Gracias a Hobby Consolas y nos vemos en el Resident Evil Day. Firmado: Ryu."



@pelootazo

"Acabo de probar la demo de Resident Evil 6 y la verdad es que me ha defraudado un poco. Habrá que esperar a la versión definitiva."



■ Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros: www.hobbyconsolas.es/foros



Origen

"La cancelación de NBA Live 13 es el mejor modo de reconocer que no puedes plantar cara a la competencia."



Mundo de Papel

"¿Serán la realidad virtual y los juegos en primera persona el futuro de los videojuegos?"



solids-nake1971

"¿Compráis más videojuegos de los que podéis acabar o, por el contrario, no empezáis con uno hasta haber acabado el anterior?"



Jorge 12GM

"No me esperaba el desarrollo de Bayonetta 2 para WiiU. Nintendo ha hecho un gran fichaje con esta saga. Ahora, tendré que comprarme

LA POLÉMICA

¿Es necesario un rediseño como PS3 Super Slim?



Sí



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Perfecta para los nuevos jugones

Puede que como comprador de alta tecnología te sientas traicionado por haber sido de los primeros clientes, pero no acabo de entender como esta nueva PS3 puede ser un problema. Alguien que no tenga la consola y esté pensando en comprarla no tendrá tus mismos remilgos, eso seguro. Además de esos 500 GB que desprecias, viene con un estupendo juego (60 eurazos que te ahorras) y en cuanto al aspecto: qué quieres que te diga, prefiero el "plastiquete" al antiguo armatoste.

No



David Martínez
Redactor Jefe en Hobby Consolas

Perdemos calidad

Cuando compré el primer modelo de PS3 (retrocompatible, con cuatro USB y 60GB) tuve la sensación de invertir en alta tecnología. El segundo modelo al menos llegaba acompañado de una bajada de precio, aunque perdía algún elemento por el camino. Pero es que la consola Super Slim ¡parece hecha de plástico malo! Aparte de su "cutrez" exterior, el precio se conserva, así que ¿quién pierde? El usuario, como siempre. Y no me vengas con el disco duro de 500 GB, que es una ridiculez.

SUBEN



→ **EL TOKYO GAME SHOW** que ha batido el récord de asistencia con más de 223.000 asistentes. ¡Ya se ha convocado la edición para el 2013!



→ **Wii U,** la nueva consola de Nintendo tiene fecha de lanzamiento, precio definitivo... ¡y ya hemos probado sus primeros juegos!



→ **RESIDENT EVIL,** la saga vuelve por partida triple: juego, película de imagen real y un DVD de animación por ordenador.



→ **DISHONORED,** la aventura de los creadores de *Skyrim* ha sido una de las sorpresas del año. Nos ha encantado.

BAJAN



→ **LOS FUNDADORES DE BIOWARE,** Ray Muzyka y Greg Zeschuk, que han abandonado la industria de los juegos.



→ **KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX** el "remake" de PS3, que por el momento no se lanzará fuera de Japón.



→ **NBA LIVE 13** iba a ser el regreso de la saga, por la puerta grande... hasta que Electronic Arts lo ha cancelado.



→ **LA OPERACIÓN POKÉMON.** Para una vez que se acuerdan de los videojuegos, es para detener criminales...

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Yoshiki Okamoto
Director del estudio Game Republic.

“Estamos al final de la era en que los japoneses hacían juegos de éxito para consolas.”



Atsushi Inaba
Jefe de desarrollo de Platinum Games

“No deben meter todos los estudios japoneses en el saco. También hay occidentales que hacen juegos terribles.”



Frank O´Connor
Director de desarrollo en 343 Industries

“Halo es diferente de Call of Duty porque no favorece al jugador con el arma más grande”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Wii U ya tiene fecha y precio. Y ha puesto a todos nerviosos.

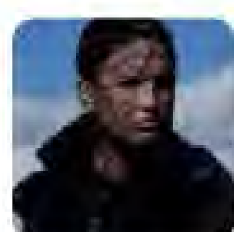
A quién seguir



The Hobbit
Ya queda menos para que llegue la película, y hay juegos en marcha... para web y móviles.



Bioware
El lanzamiento de la trilogía *Mass Effect* es todo un homenaje a la gran saga de esta generación.



Mercenarias
Lo que parecía broma ya no lo es tanto. La versión femenina de la película de Stallone.

Tendencias

#Feriasdevideojuegos
SalondelManga
Zombis
#iPhone5
SamsungGalaxyIII
#ResidentEvil2remake
Miyamoto
Borderlands2



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Consolas



LanzamientosWiiU @Nintendo
Wii U el 30 de noviembre, con un catálogo de lanzamientos que impone: Black Ops II, ZombiU, Assassin´s Creed III, Darksiders II, FIFA 13, y por supuesto toda la batería de juegos de Nintendo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Nintendo mueve ficha. O, mejor, da un puñetazo en la mesa. Aquí estamos, venimos de ganar por goleada en la actual generación y tomamos la salida los primeros. Me da que Sony y Microsoft no las tienen todas consigo. El panorama ha cambiado. Y mientras, los móviles y la tabletas apretando.



PS3 @Sony
Desde Sony afirman que seguirán apoyando a PS3 al menos hasta 2015. El anuncio de la nueva PS3 Slim apoya esa afirmación.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Cada vez está más claro que las tres compañías de hardware van a diferentes velocidades. Nintendo lanza WiiU ya, el anuncio de la nueva consola de Microsoft parece inminente y Sony es la que menos ganas tiene de dar el salto.

Cambios



FIFA13 @FutbolenUSA
FIFA 13 bate records. 1 millón de reservas en todo el mundo. 4,6 millones de descargas de la demo, lo que supone un mejora del 42% respecto al año pasado. 875.000 de esas descargas fueron en USA.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



En EA se deben estar frotando las manos. El fútbol sigue siendo el rey también en las consolas y lo que sorprende es su éxito cada vez mayor en USA. Desde luego, estoy seguro que Beckham tiene mucho que ver en esto. Y lo bien que juega la selección española también, ya que estamos...



Ventadigital @PSN
Sony ha confirmado que tendrá algunos de los grandes títulos de este año disponibles en PSN desde el día de su lanzamiento: Assassin´s Creed III, Resident Evil 6 o Dishonored están entre ellos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



El futuro de la venta digital es un hecho. Lo que hace Sony será cada vez más común con el paso del tiempo. Las consolas tendrán más capacidad y solo hace falta que las velocidades de Internet mejores sin crujirnos con los precios. ¿Cuánto durará el formato físico?.

MOLA

→ Que el Rey Cardo se pasee por la Japan Weekend. Eso sí que son testimonios "reales".
Aunque sea de trapo, el muy salado se pirra por estos eventos, pero ojo con su don de palabra y su simpatía. Se rumorea que sus haciendas están llenas de lacayos que otrora fueron jugones.



→ El anuncio de *MGS: Ground Zeroes*, la película basada en la saga... ¡Hay *Metal Gear Solid* para rato!
Sí, sobre todo, va a haber mucho "cine". A la película, súmale las infinitas "cinemáticas" típicas de Kojima.

→ Pensar estrategias para el cooperativo de *Dead Space 3*. ¡Abajo los necromorfos!
No cantes victoria tan rápido. Seguro que los necromorfos también han pensado en formas especiales de darnos matarile cooperativamente.

→ Que *FIFA* y *PES* mejoren año tras año.
Estaría bueno que se opusieran a la selección natural de Darwin. Siguen la teoría de la evolución; de la involución ya se ocupan otros lumbreras.

→ La euforia tras pasarme 3 veces la demo de *Resident Evil 6*. ¡Hasta me he viciado al modo Zombis de *Black Ops* para amenizar la espera!
Se conoce que descerrajar zombis es deporte nacional. Tú vas camino del récord.

→ Que Sony alargue esta generación. No está el monedero para tonterías.
En efecto. Con la que está cayendo, es un alivio que no haya atisbo de PS4 o Xbox 720.



→ El precio de *PES 2013*. Buen marketing.
Es tan barato que hasta el "triste" Cristiano Ronaldo, con la miseria que cobra, se lo puede permitir.

NO MOLA

→ Que bajéis la nota de un juego por el idioma. ¿Una película en inglés es peor que en español?
Si Miguel de Cervantes cultivó la lengua castellana, por algo sería... Si el Manco de Lepanto levantara la cabeza, seguro que usaría su fina pluma para cargar contra toda "no traducción" impuesta.



→ La cara que habrá puesto Manuel del Campo al enterarse de la "casi confirmación" por parte de Capcom del "remake" de *Resident Evil 2*.
Casi la misma que Leon S. Kennedy y Claire Redfield cuando reciben el agasajo de los infectados por Umbrella.

→ Comprar *Battlefield 3* con ganas de probarlo, llegar a casa y ver que necesita 122 minutos de instalación...
Ya se sabe que las cosas de palacio van despacio. Qué tiempos aquellos en que bastaba con meter el juego de marras y darle al Start.

→ Comprar *PES 2013* y esperar un mes y medio para la actualización de plantillas.
Bienvenido a la era de los DLC y los parches. Siempre quedarán los fichajes "a mano".

→ La polémica en torno a la potencia gráfica de WiiU.
Eso nunca garantizó el éxito, como demuestra la historia.
La gente saca debates hasta de debajo de las piedras. Si no, ¿de qué iban a hablar?

→ Que yo quiera jugar al *PES* y mi hija no me deje porque quiera ver Cartoonito.
Al menos, es muy educativo.



→ Tanto juegazo para tan poco tiempo y dinero.
En ésas estamos todos. Ya podrían inventar una máquina para parar el tiempo y, de paso, otra para acuñar billetones.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 13	(PS3)	-	1
2	Pro Evol. Soccer 2013	(PS3)	-	1
3	FIFA 13	(360)	-	1
4	F1 2012	(PS3)	-	1
5	WOW Mists of Pandaria	(PC)	-	1
6	Guild Wars 2	(PC)	2	2
7	Pro Evol. Soccer 2013	(360)	-	1
8	New Super Mario Bros 2	(PS3)	-	1
9	FIFA 13 (Real Madrid)	(PS3)	-	1
10	FIFA 13 (Leo Messi)	(PSP)	-	1



FIFA 13
Aunque parece imposible, el simulador futbolístico de Electronic Arts, se supera cada año. Para hacerlo aún más interesante, podemos comprar ediciones especiales del Real MAdrid, de Leo Messi o del Valencia C.F.

WOW Mists of Pandaria
Con la cantidad de seguidores que tiene este MMORPG es normal que cada una de sus ampliaciones arrase.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 13
2 Pro Evol Soccer 2013
3 F1 2012
4 A.C. Revelations
5 Borderlands 2

XBOX 360
1 FIFA 13
2 Pro Evol Soccer 2013
3 F1 2012
4 Borderlands 2
5 COD Modern Warfare 3

Wii
1 Inazuma Eleven
2 FIFA 13
3 New Super Mario Bros
4 Mario Party 9
5 Just Dance 3

PC
1 WOW Mists of Pandaria
2 Guild Wars 2
3 Pro Evol Soccer 2013
4 Los Sims 3
5 Diablo III

3DS
1 New Super Mario B. 2
2 Super Mario 3D Land
3 Mario Kart 7
4 New Art Academy
5 Kid Icarus Uprising

PS VITA
1 FIFA 13
2 Little Big Planet
3 Metal Gear Solid HD
4 Modnation Racers
5 Gravity Rush

NDS
1 Dora la Ex: Puppy...
2 En la cocina con Dora
3 La gran aventura Dora
4 Inazuma Eleven 2: Tor.
5 Inazuma Eleven 2: Ven.

PSP
1 FIFA13
2 GTA Liberty City Stories
3 Dragon Ball Z Ten. Tag
4 GTA Vice City Stories
5 Assassin´s Creed B.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 9 al 16 de septiembre — Datos cedidos por The Magic Box

1 Tekken Tag Tournament 2 PS3
2 Medalot 7 3DS
3 New Art Academy 3DS
4 Samurai Warriors Chronicles 2nd 3DS
5 New Super Mario Bros. 2 3DS
6 Accel World: Ginyoku no Kakusei PS3
7 Pokemon Black / White Version 2 NDS
8 Accel World: Ginyoku no Kakusei PSP
9 T. Shijou Saikyou no Hunter 3DS
10 Dragon Quest X Wii



Tekken Tag Tournament 2. Después de ver el éxito que ha tenido en los salones recreativos, no nos extraña que la versión de consola, con más extras, arrase en el País del sol naciente.

En EE.UU.

Del 15 al 22 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Borderlands 2 Xbox 360
2 Borderlands 2 PS3
3 Borderlands 2 PC
4 Madden NFL 13 Xbox 360
5 New Super Mario Bros. 2 3DS
6 Madden NFL 13 PS3
7 Guild Wars 2 PC
8 NHL 13 Xbox 360
9 NHL 13 PS3
10 Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360



Borderlands 2. Acción a lo grande, con aspecto de dibujos animados, que ocupa los tres primeros puestos de la lista americana. Parte de la culpa es su gran modo cooperativo.

En Gran Bretaña

Del 22 al 29 de septiembre — Datos cedidos por UKIE

1 FIFA 13 PS3, Xbox 360, PC
2 Borderlands 2 PS3, Xbox 360, PC
3 F1 2012 PS3, Xbox 360, PC
4 WOW Mists of Pandaria PC
5 Pro Evolution Soccer 2013 PS3, Xbox 360
6 Sleeping Dogs PS3, Xbox 360
7 Rocksmith PS3, Xbox 360
8 Skyrim PS3, Xbox 360, PC
9 Lego Batman 2: DC Superheroes PS3, Xbox 360
10 New Super Mario Bros 2 3DS



FIFA 13. La pasión que despierta el fútbol en nuestro país sólo es superada por la de nuestros vecinos ingleses. El deporte rey ocupa dos puestos entre los cinco más vendidos.

La cifra

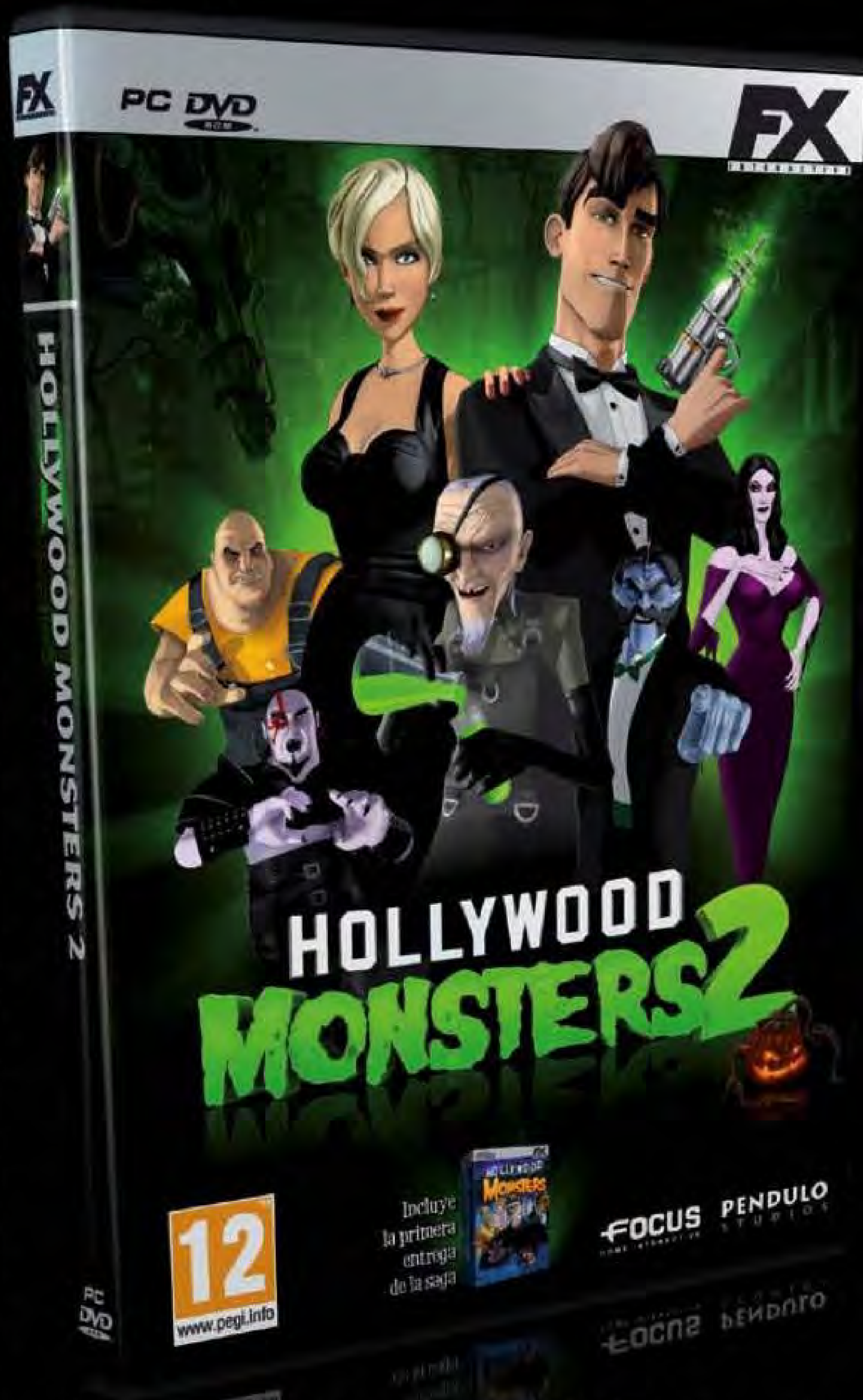
12.000.000



Unidades de Left 4 Dead se han vendido en el mundo desde su lanzamiento.

FX PREMIUM | COMPLETAMENTE

Aventura



Los monstruos de Hollywood se han rebelado.



Arcade



La búsqueda del Santo Grial ha comenzado.



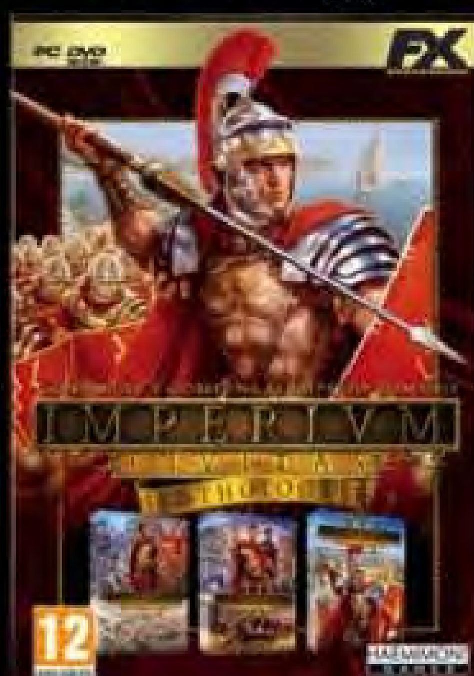
Tropico Coleccionista



City Life Premium



Imperivm Civitas Anthology



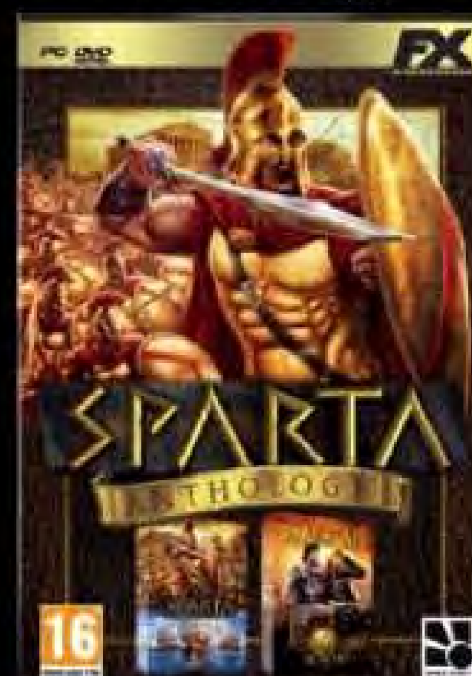
Patrician IV Edición Oro



Drakensang Anthology



Sparta Anthology



Real Warfare Anthology





PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360 - PC

La ciudad es una pista de carreras

Criterion Games y Electronic Arts nos muestran la demo de Need for Speed Most Wanted. Una ciudad en la que explorar y en la que vacilar a los amigos con derrapes, saltos y velocidades de vértigo.

El próximo *Need for Speed* arrancará el próximo 1 de noviembre, por lo que la demo que hemos probado era prácticamente definitiva. Gráficamente tiene buen aspecto: los escenarios no impresionan, pero sí que **cuenta con una buena cantidad de efectos de estilo cinematográfico.** Pero eso es lo de menos, lo importante es la diversión, ¿no?

Hemos jugado al modo offline y online del juego. Ambos contarán con las mismas opciones, con jugadores controlados por la CPU o rivales humanos. La **enorme ciudad, que podremos explorar** estará repleta de eventos en los que participar. Hagamos lo que hagamos, lo más probable es que la policía ande detrás nuestro. Tendremos muchos modos de huir de ellos: escapando por atajos, liarnos a golpes con los que nos pisen los talones o incluso cambiar la apariencia de nuestro "carro" en un taller clandestino, para quedar irreconocibles.

Los coches serán de marcas reales y estarán, en su amplia mayoría, disponibles desde un principio. Tan solo tendremos que encontrarlos, generalmente aparcados en lugares apartados y ponernos al volante. Por supuesto, también podremos tunearlos a nuestro gusto, con **todo tipo de mejoras técnicas** (como nitros, motores, frenos, etc...). La clave de esta nueva entrega estará en el juego online y en la competencia con nuestros amigos. Para ello usaremos **Autolog 2, una versión actualizada de la red social** que ya hemos disfrutado en otros títulos de EA.











TODOS LOS COCHES serán reales y podremos modificarlos con decenas de opciones mecánicas (que activamos en tiempo real).



TODOS LOS EVENTOS se podrán correr contra la I.A. o contra otros jugadores humanos, dentro del modo online.



PODREMOS RECORRER LA CIUDAD Y PARTICIPAR EN EVENTOS ONLINE Y OFFLINE

NOTICIAS BREVES



VENGADORES REUNÍOS EN UNA APLICACIÓN

Ya está en marcha la iniciativa vengadores, en forma de aplicación para iOS. Se trata de un juego por episodios (en el primero encarnamos a Hulk) basado en el grupo de superhéroes de Marvel. Además, **Avengers Initiative** está conectado con el juego de Facebook **Avengers Alliance**, para desbloquear contenido adicional.

EL REGRESO DE DOS GRANDES TRILOGÍAS

Assassin´s Creed Ezio Trilogy será una colección de las aventuras de Ezio Auditore para PS3: **Assassin´s Creed II, Revelations y Brotherhood**. Y no es la única recopilación que se avecina, porque las tres entregas de **Mass Effect** van a aparecer en Xbox 360, PC y, unos meses después en PlayStation 3.

DRAGON AGE III INQUISITION™

HABRÁ UNA TERCERA ENTREGA DE DRAGON AGE

Así lo ha confirmado Electronic Arts. Dragon Age III Inquisition será un juego de rol de ambientación medieval fantástica, desarrollado por Bioware (también responsables de Mass Effect) y que correrá con el motor Frostbite 2.0 (el mismo que utiliza Battlefield 3). La fecha de lanzamiento prevista es para finales de 2013, y los formatos en los que saldrá están todavía por confirmar.

BROTHERS SERÁ UN JUEGO "DE PELÍCULA"

Así es como se llama el próximo título de 505 Games y Starbreeze, que estará dirigido por el galardonado cineasta Josef Fares. El argumento trata sobre dos hermanos que inician un viaje muy arriesgado para salvar la vida de su padre enfermo. Saldrá en 2013.

BAYONETTA VUELVE SÓLO A WiiU



La irresistible bruja de tacones armados creada por Platinum Games volverá en Bayonetta 2, a lo largo del año próximo, en exclusiva para la nueva consola de Nintendo.



en voz baja

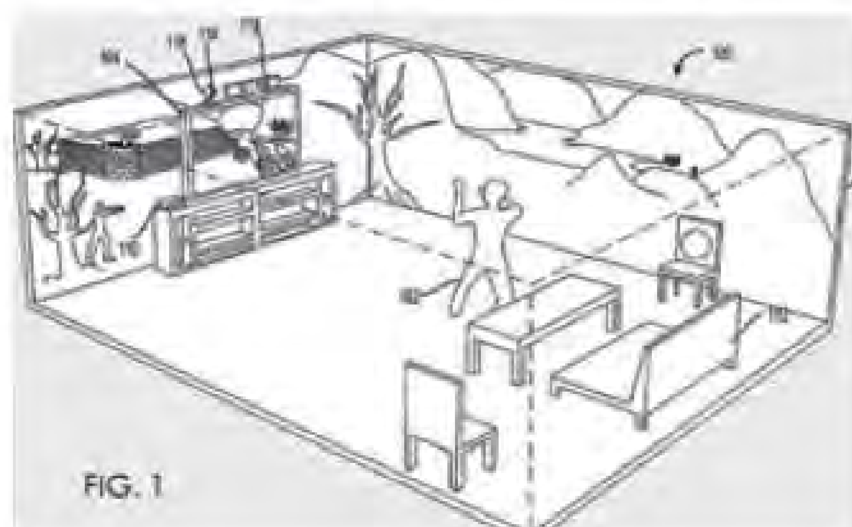
por javier abad

➔Hola amigos, aquí comienza la sección de la revista donde el mundo del videojuego se convierte en un patio de vecinos lleno de cotilleos. ¿Queréis una prueba? Allá va: dicen que **Capcom** ha decidido darle **una nueva oportunidad a la saga Onimusha,** el juego de samurais que vio la luz en PS2. Supongo que será un título next-gen...

➔La sequía total de noticias sobre **GTA V** comienza a inquietar a muchos analistas que se dedican a escudriñar el mercado. Tanto es así, que comienzan a hacer cuentas y piensan que, si a estas alturas todavía no han comenzado a preparar con las tiendas un lanzamiento de ese calibre, es probable que **no llegue a la fecha prevista de marzo de 2013**.

➔¿Recordáis que en su día Microsoft compró Rare? La compañía inglesa no ha sido nada fructífera desde entonces, pero ahora el acuerdo ha vuelto a ponerse de actualidad tras saberse que **Microsoft ha renovado la licencia de Killer Instinct,** el juego de lucha que en su día triunfó en Super Nintendo. ¿Qué querrán hacer con la licencia?

➔Y hablando de marcas y patentes de Microsoft mirad la imagen que os dejo aquí debajo: han registrado un **aparato capaz de proyectar los entornos tridimensionales** de un juego sobre las paredes de una habitación. Sobre la tele está **Kinect**, con lo que la evolución del sensor parece cada vez más espectacular.



ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - Wii

PS3 se pone coqueta con un nuevo modelo

Cuando todo el mundo habla de la próxima generación, Sony saca PS3 Super Slim: más ligera y con 500 GB.

Sony acaba de lanzar el nuevo modelo de PS3, que viene a rebajar, más aún, el peso de su consola, un 20% con respecto a la slim original y un 50% respecto a la primera PS3. La nueva consola aparece en **dos modelos distintos: uno con disco duro de 500 GB por 299 € y otro con una tarjeta flash de 12 GB por solo 229 €**. Como veis, el precio se ha visto algo reducido, y los que tengan problemas musculares al levantar la consola ya no podrán poner excusas. Además, también han lanzado un **pack con el modelo de 500 GB y un juego a elegir: F1 2012 o FIFA 13 por un precio recomendado de 307,61 €**. Eso sí, para introducir los juegos ahora se usa una tapa corredera y el acabado se asemeja más al plástico que a las calidades de la original. De algún sitio han tenido que "recortar" para hacer que pese menos, ¿no?



ESTE ES EL ASPECTO de la nueva PS3 Super Slim, que vale 229 o 299 € dependiendo del disco duro que elijamos: 500 o 12 GB.

NUEVOS DATOS PC

Veteranos de la guerra espacial

Nos jugamos el pellejo entrando en la beta de StarCraft II Heart of the Swarm

Bllizard nos ha invitado a disfrutar de la beta multijugador de *Starcarft II Heart of the Swarm*. Como ya sabréis, esta expansión está dedicada a la raza de los Zerg, y Kerrigan será la protagonista indiscutible del modo campaña. El multijugador, por su parte, nos traerá un montón de cambios en forma de nuevas unidades que cambiarán todas las "aperturas" que existen hoy en día. Vamos, que Blizzard va a revolucionar una vez más el multijugador de su juego de estrategia futurista.





LA RAZA TERRAN contará con dos nuevas unidades de combate: los gigantescos Warhound y las mortíferas Widow minee .

PRÓXIMO LANZAMIENTO PC

El rol es cosa de aviones, y ¡es gratis!

Controla a los "pájaros" más míticos en World of Warplanes.

Después del éxito que los bielorrusos de Wargaming.net han cosechado con *World of Tanks* (con más de 5 millones de usuarios) se acerca una nueva propuesta, que abandona los tanques de combate y se lanza a los cielos, para dejarnos pilotar los aviones de guerra más conocidos de los años 30, 40 y 50 en escenarios de todo el mundo de más de 15 Km cuadrados de tamaño y en partidas 15 vs 15. El modelo de juego será igualito, es decir, juego gratuito con opción a realizar micro pagos que aumentan nuestra experiencia o nos proporcionan nuevos ítems. *





ENTREVISTA **Wii - WiiU - PS3 - XBOX 360 - PC - 3DS**

"La parte musical de Epic Mickey 2 es una pasada"

Hablamos con Warren Spector, creador de Epic Mickey y los primeros Deus Ex, que nos comenta su trabajo con el ratón más famoso del mundo.



Este pasado mes se celebró en Disney World (Orlando) la presentación de *Epic Mickey: Mundo Misterioso* (3DS), donde pudimos hablar con Spector sobre este título portátil y sobre *Epic Mickey 2*, anunciado para todas las plataformas de sobremesa.

¿Por qué decidisteis desarrollar una versión única de Epic Mickey para 3DS, en vez de realizar una adaptación de Epic Mickey 2?
Cuando tienes una plataforma con las capacidades únicas de 3DS, hacer un simple port no haría justicia ni a la consola ni a los jugadores. Sabíamos desde el principio que queríamos un juego completamente diferente, en una consola que tiene dos pantallas en vez de una y 3D sin gafas, lo cual es pura magia. He querido un *Epic Mickey* para 3DS desde que la vi en el E3 hace dos años.

Sé que estás interesado en lanzar nuevas versiones del primer *Epic Mickey* para consolas HD.
Sí, pero la gente no debería tener muchas esperanzas en ello. De momento nadie me da el dinero ni el visto bueno para hacerlo. Pero me parece increíble que no hayamos hecho esto en Xbox 360 y PlayStation 3. Me pregunto, ¿por qué no?

Si consiguieras llevarlo adelante, ¿considerarías una versión para WiiU de este lanzamiento?
¡Por supuesto! La verdad es que nunca había pensa- do en ello, pero sí. La WiiU es una consola maravillosa, y me gustaría.


Warren Spector

¿Cuál fue el mayor desafío a la hora de incluir escenas musicales en *Epic Mickey 2*?
El mayor desafío fue convencer a la gente de que los jugones las aceptarían. Yo no tengo dudas de que les va a parecer una pasada, pero había cierto miedo de que no comprarían el juego si hay canciones en él, lo cual me parece estúpido. Es nuestro primer experimento en este terreno y veremos qué resultados da; yo estoy seguro de que irá bien y de que los jugones van a disfrutarlo.

Yo creo que para un juego de Disney es perfecto tener algo como esto.
¡Exacto! ¿Cómo podrías hacer un juego que homenajea 80 años de historia Disney sin meter canciones en él? Todos los clásicos de Disney tienen canciones que todo el mundo recuerda. ¿Podrías imaginarte El Rey León o La Sirenita sin canciones? ¿Por qué no tener entonces canciones en los juegos Disney?

> "WiiU ME PARECE UNA CONSOLA MARAVILLOSA"

¿Crees que este es el comienzo de una popularidad a nivel masivo para el personaje de Oswald?
Ciertamente espero que lo sea, no sólo yo sino todos en Junction Point Studios. Creemos que le debemos algo, que se merece más y que debe ser una estrella, y queremos ayudarle a ser esa estrella. Espero que hayamos hecho bien nuestra parte y que la gente empiece a apreciarle más.

¿Qué ideas tienes para el futuro? Hace unos meses dijiste que te gustaría que en *Epic Mickey 3* la música tuviera aún más protagonismo.
Cuando empiezo a pensar en un nuevo proyecto, una parte de mi proceso es plantearme algunas preguntas, como: si consigo hacer tres juegos en este mundo y con estos personajes, ¿qué tres juegos serían? ¿Qué historia contaría? ¿Qué características jugables podría añadir? Me he planteado eso con todos mis juegos, incluso con los que no han tenido secuelas. Me lleva dos o tres años hacer un juego, ¡y si tiene éxito y hago tres, podrían ser 10 años de mi vida! Tengo que asegurarme de que no me voy a aburrir, así que planeé tres juegos... en realidad cuatro. Sé que puedo hacer como mínimo tres, y probablemente más. Y la música es... bueno, la verdad es que no quiero hablar sobre ello. Sé lo que me gustaría hacer si llego a hacer *Epic Mickey 3*, pero también hay que hacer un montón de experimentación y prototipos antes de estar preparado para hablar sobre ello. Pero ya sé lo que hacer, así que no te preocupes, va a ser guay si llegamos a hacerlo.

¿Qué juegos has jugado este año?
Bueno, soy un fan de Mario, así que estoy jugando mucho a *New Super Mario Bros. 2*. También juego un montón a Drop7 en mi iPhone, un puzle loco y adictivo que no puedo dejar de jugar. Y juego mucho a juegos de 3DS; actualmente casi siempre juego con productos portátiles.

¿Cuál es tu película Disney favorita?
En cuanto a cortometrajes, mis favoritos son The Mad Doctor (1933) y Clock Cleaners (1937). Si se trata de largometrajes animados, me quedo con La Bella Durmiente (1959). Y si hablamos de largometrajes de carne y hueso, tengo especialmente en mi corazón a Un sabio entre las nubes (1961) y El extraño caso de Wilby (1959).


EN EPIC MICKEY 2 podremos controlar también a Oswald, a quien Walt Disney creó antes que Mickey.



EPIC MICKEY: MUNDO MISTERIOSO será exclusivo de 3DS y un gran tributo a Castle of Illusion de Mega Drive



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Yokoso! Japan Weekend

Cursos de idiomas, debates, conciertos y un gran grupo de cosplayers inundan cada año la Casa de Campo. Digo yo, ¿por qué no buscan los organizadores un sitio ventilado? No será tan complicado encontrar un lugar que no huela a choto a los 5 minutos.

Este año el éxito de público ha sido brutal: la gente no cabía y salía fuera a tomar algo de oxígeno antes de entrar para seguir con sus compras y actividades.



SUGOI! Otra cosa no, pero buen rollo había para repartir en la feria.

Hay quien encuentra tesoros como libros de arte, mangas, peluches, algún dibujo hecho a mano o uno de los trofeos de los concursos que se proyectan. Quien se aburre es porque quiere.

Será el calor, la escasez de ropa, el sake… hay quien también aprovecha para ligar, tirarle los tejos al adversario o incluso colgarse el clásico cartel de "reparto abrazos gratis". La fórmula está manida, pero ya os digo que funciona, porque en el peor de los casos a nadie le amarga un dulce y estamos todos necesitados de cariñitos, aunque vengan de un tipo con un espadón en ristre.

Balance positivo de Japan Weekend, en el que he charlado con mi amigo en Rey Cardo antes de morir asfixiada en la multitud (él tiene ventaja porque no respira). Mi reconocimiento a los que iban de Juego de Tronos. El invierno se acercará, pero los pobres sudaron la gota gorda…

ENTREVISTA PLAYSTATION 3

Hablamos con el hombre que maneja los hilos



Gavin Moore, director de Sony Computer Japan, nos cuenta cómo es Puppeteer y de qué forma empezó en el mundo de los videojuegos.

¿Cómo llegaste a Sony Japan Studio?
Empecé mi carrera hace 20 años, en una desarrolladora británica bastante pequeña. Hace 15 encontré trabajo en SCEE. Después de trabajar durante cinco o seis allí, pedí el traslado a Japón.

¿Por qué te trasladaste?
Como creador de juegos tienes un deseo fuerte de convertirte y trabajar donde está el corazón del sector. Pero también, como persona, tenía necesidad de conocer más mundo, en general. Salir y ver cosas.

Hay diferencias muy grandes entre Japón y el resto del mundo a la hora de desarrollar juegos. ¿Hay algo que te haya sorprendido?
Lo que se tarda en hacer las cosas. En Occidente no tienes reuniones de más de una hora. En Japón, pueden ser de tres horas y nadie se queja. Es un proceso de prueba y error, característico de Occidente, mientras que en Japón sigues un plan maestro. Ambos tienen sus ventajas e inconvenientes.

¿Cómo empezó el proyecto Puppeteer?
Acababa de terminar *Siren A New Translation* con Toyama-san y tenía un equipo nuevo. Examinamos proyectos de todo el mundo para ver en qué nos metíamos. Los directores buscaron algo interesante y dieron con unos bocetos que había hecho. Les interesó la idea, pasó a niveles directivos más altos y me propusieron hacer un vídeo para mostrar el juego en movimiento. La hice y me dieron luz verde.

¿Así de sencillo?
¡Sí! El estudio siempre ha girado en torno a la creatividad, con lo que nunca he tenido problemas. La idea es hacer algo diferente en PlayStation.

Cuando juegas, sientes que todo está diseñado para PS Vita. ¿Por qué has decidido ir a por PS3? ¿Tienes planes para la portátil?
Empezamos a hacer el juego antes de que supiéramos de la existencia del sistema nuevo. Como empezamos con PS3, decidimos quedarnos en esta plataforma. Pero reconozco que este juego funcionaría muy bien en Vita, también.

Nos encontramos con unos gráficos muy ricos. El problema con esto suele ser que ofrecen problemas de visibilidad. ¿Cómo habéis equilibrado esto?
Esta fue una de las cosas más difíciles. Todo se mueve en el juego, es muy complicado mantener al jugador concentrado en el objetivo, especialmente en fases muy movidas. Nos enfrentamos a un equilibrio complicado entre la dirección de arte (lo que ves) y la iluminación. Tienes algunas técnicas inteligentes para difuminar elementos de fondo, de manera que se refuerza el primer plano. Pero fue uno de los puntos más difíciles de conseguir. Si no lo haces bien, los jugadores se lían.





GAVIN MOORE está al frente de Puppeteer, uno de los proyectos más originales que llegarán a PS3.

¿Ha sido un proceso muy largo?
Nos ha tomado mucho tiempo Creo que un año entero de pruebas con gráficos diferentes y sistemas de iluminación. Hemos tardado mucho en equilibrarlo. No es algo con lo que te tienes que enfrentar en un juego a menudo.

Parece que el juego apunta a una audiencia global, pero también a los jugadores esporádicos. ¿Cómo lo equilibráis?
Este juego está muy guiado por su historia, es colorido. Te mete dentro. Mis padres, que rondan los setenta años nunca jugarían, pero pueden sentarse conmigo y divertirse. Este es el tipo de experiencia que hemos buscado para el juego.

La demo estaba muy enfocada a las plataformas, en especial, Donkey Kong. ¿Está inspirado por éste?
Creo que soy un gran fan de los viejos juegos de plataformas. Es un arte que se ha perdido. Nintendo se sale en este y otros estilos. Si tienes una historia muy rara, con muchas cosas que pasan delante de ti, como con *Puppeteer*, necesitas mecánicas sencillas de aprender. Especialmente, para quien no suele jugar, puede ser complicado.



PLATAFORMAS CLÁSICAS y un estilo visual arriesgado se entremezclan en este título exclusivo de PS3.

LA ÚLTIMA
BATALLA COMIENZA

MILLA JOVOVICH

RESIDENT EVIL: VENGANZA

EN 3D

ESTRENO 5 DE OCTUBRE

SCREEN GEMS DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES (RE5) INC. CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE CONSTANTIN FILM INTERNATIONAL GmbH/DAVIS FILMS/IMPACT PICTURES (RE5) INC.
UNA PELÍCULA DE PAUL W.S. ANDERSON MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ "RESIDENT EVIL: RETRIBUTION" KEVIN DURAND SIENNA GUILLORY SHAWN ROBERTS ARYANA ENGINEER
COLIN SALMON JOHANN URB CON BORIS KODJOE Y LI BINGBING MÚSICA DE TOMANDANDY BASADA EN EL VIDEOJUEGO DE CAPCOM "RESIDENT EVIL" PRODUCTOR ASOCIADO HIROYUKI KOBAYASHI CO-PRODUCTOR VICTOR HADIDA PRODUCTOR EJECUTIVO MARTIN MOSZKOWICZ
PRODUCIDA POR JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON ROBERT KULZER DON CARMODY SAMUEL HADIDA ESCRITA Y DIRIGIDA POR PAUL W.S. ANDERSON

Constantin Film
A Canada-Germany Co-Production
www.ResidentEvilVenganza.com
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES.

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

Agenda

OCTUBRE

12
PS3-360-PC
DISHONORED Una de las sorpresas del año ya esta aquí. Acompaña a Corvo en su sigilosa y mortífera lucha contra el Lord regente de Dunwall.

25
PS3-360-PC
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER puede convertirse en uno de los shooters bélicos de la temporada.

26
XBOX 360
FORZA HORIZON La saga de conducción estrella en 360 vuelve con un mundo abierto y con más de 200 Km de carreteras.

26
3DS
EL P. LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS es el primer título de la exitosa saga en 3DS. ¿Te lo vas a perder?

31
PS3-360-PC
ASSASSIN´S CREED 3 llegará a finales de mes. Reviviremos la etapa más convulsa de la historia de EE.UU: la revolución.

31
PS VITA
ASSASSIN´S CREED 3 LIBERATION estrenará "prota" femenina y aprovechará las funciones de Vita.

11
360
FABLE THE JOURNEY intentará dar a los usuarios algo más hardcore un motivo para hacerse con Kinect.

11
PS3 - 360
ROCKSMITH dejará que conectemos nuestra propia guitarra o bajo para aprender a tocarla mientras nos divertimos jugando.

11
PS3 - 360 - PC
OF ORCS AND MEN nos pondrá en la piel de un orco que trata de acabar con la esclavitud a la que han sometido a su raza.

11
DS
POKÉMON ED. BLANCA Y NEGRA 2 revitalizará el descuidado catálogo de DS. ¡Larga vida a estos bicharracos!.

12
PS VITA
MUD-FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP nos va a pringar de barro de lo lindo. ¿Alguien ha dicho Superman?.

12
PS3 - 360 - PC
X COM: ENEMY UNKOWN vuelve tras 18 años para darle a los consoleros, por fin, una buena ración de estrategia.

16
DS
ROLLER COASTER TYCOON 3D nos invita a construir nuestras propias atracciones.

19
PS3 - 360 - PC
007 LEGENDS celebrará los 50 años de Bond en el cine con un shooter cargado de martinis, balas y mujeres.

19
PS3 - 360
DOOM 3 BFG EDITION es la edición definitiva de la tercera entrega de la saga, en HD y con extras.

19
PS3 - 360 - PC
WRC 3 supondrá la vuelta de una de las sagas más realistas del mundo del rally.

25
PS3 - PS VITA
ALL STAR BATTLE ROYALE reunirá un elenco de glorias "playstationeras" bestial.

26
PS VITA
STREET FIGHTER TEKKEN X unirá a 12 luchadores a una fiesta de por sí muy concurrida.

Y PRÓXIMAMENTE...

•XVIII Salón del Manga de Barcelona		1-4 de noviembre
•NFS Most Wanted	PS3-360-PC	1 de noviembre
•Sports Champions 2	PS3	1 de noviembre
•Niké + Kinect Training	Xbox 360	2 de noviembre
•WWE 13	PS3-360-Wii	2 de noviembre
•Halo 4	Xbox 360	6 de noviembre
•Little Big Planet Karting	PS3	8 de noviembre
•Call of Duty Black Ops II	PS3-360-PC	13 de noviembre
•Sonic & Sega All...	PS3-360-Vita	16 de noviembre
•Hitman Absolution	PS3-360-PC	20 de noviembre
•Epic Mickey: el retorno...	PS3	22 de noviembre
•Epic Mickey: el retorno...	360	23 de noviembre
•El origen de los Guardians	Todas	23 de noviembre
•Far Cry 3	PS3-360-PC	29 de noviembre
•Assassin's Creed Liberation	PS Vita	31 de octubre
•Castlevania Lords...	3DS	otoño
•Epic Mickey 2	PS3-360-Wii	otoño
•LEGO el Señor...	Todas	otoño
•New Little King Story	PS Vita	otoño
•Spy Hunter	PS Vita	otoño
•The Last of Us	PS3	otoño
•Zone of the Enders HD...	PS3-360	otoño
•Far Cry 3	PS3-360	otoño
•Wonderbook	PS3	otoño
•Castlevania Lords of Shadow	3DS	otoño
•Call of Duty Declassified	PS Vita	otoño
•Wii U		Navidad
•Luigi´s Mansion Dark Moon	3DS	Navidad
•Beyond: Two Souls	PS3	Navidad
•DBZ Budokai HD Collection	PS3-360	Navidad
•DMC	PS3-360	15 de enero
•Sniper Ghost Warrior 2	PS3-36-PC	15 de enero
•Ni no Kuni: Wrath of the...	PS3	25 de enero
•Dead Space 3	PS3-360	8 de febrero
•Aliens Colonial Marines	PS3-360	12 de feberero
•Metal Gear Rising Reven...	PS3-360	21 de febrero

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

LA FERIA JAPONESA BATE RECORDS

TOKYO GAME SHOW 2012

En total, más de 220.000 visitantes se han dado cita en la última edición de la feria japonesa, con mayor afluencia de público y menos profesionales .

DESPUÉS DE UN AÑO MUY COMPLICADO, marcado por el terremoto y la crisis de los juegos orientales, parece que la industria comienza a recuperarse. Sin embargo, pese a la gran afluencia de público (la más alta de los últimos años) se han terminado los grandes stands y los eventos masivos; compañías tan populares como Square-Enix han optado por limitar su presencia a pequeños expositores, sin mostrar nuevo material jugable.

Algunos dicen que se debe al cambio de generación, ya que la mayor parte de grupos se encuentran inmersos en el desarrollo de juegos para las próximas consolas. Sin embargo, cuando damos un paseo por la feria nos damos cuenta de que gran parte de los lanzamientos se han centrado en tablets y teléfonos móviles, en lugar de las consolas de sobremesa. La única excepción han sido firmas "tradicionales" como Capcom o Konami, que han arrasado con *Metal Gear Rising Revengeance* o *Monster Hunter 3G HD* para la inminente WiiU.

➔ LAS PORTÁTILES GOZAN DE UNA ESTUPENDA SALUD en este país. Pese a que PS Vita aún necesita más apoyo por parte de Sony, 3DS ha sido la gran triunfadora (por segundo año consecutivo). Aunque Nintendo no participa en la feria de forma directa, se han presentado *Ace Attorney 5, Project X*... y sobre todo *Monster Hunter 4*, que ha resultado todo un fenómeno.







LA CANTIDAD DE PÚBLICO y su entusiasmo han marcado la última edición del Tokyo Game Show.

REVOLUCIÓN DE JUEGOS MÓVILES

JAPÓN NO ES AJENO AL ÉXITO DE LOS SMARTPHONES. Si el año pasado muchas compañías como GREE o GMO trataban de abrirse paso entre los viejos "dinosaurios", esta edición está marcada por la incursión de Sega, Konami o Level-5 en el mundo de las apps para Android y dispositivos Apple.

A decir verdad, estas firmas cuentan con ventaja para entrar en este mercado en expansión, ya que en la mayoría de los casos van a trasladar franquicias ya consagradas en las consolas de sobremesa. Esto es lo que ha ocurrido con *Metal Gear Social Ops, Profesor Layton and the Century of the Seven Phantom Thieves* o *Assassin´s Creed Utopia.* Aún carecen de fecha de lanzamiento en Occidente.





LOS JUEGOS

POCOS JUEGOS, CALIDAD DE SOBRA

Con el cambio de generación en perspectiva, había pocos juegos AAA en la feria, pero todos se mantenían a un excelente nivel.



- **Metal Gear Rising Revengeance (PS3-360):** El nuevo tráiler y la demo jugable lo han consagrado como uno de los grandes triunfadores de la feria.



- **JOJO´S Bizarre Adven. All Star Battle (PS3):** Un gran juego de lucha 3D, tan accesible que sus personajes parecen demasiado parecidos.



- **Naruto N. Storm 3 (PS3-360):** Da la sensación de estar dentro de una peli interactiva, al luchar con un enemigo final, saltando por los tejados.



- **Yaiba: Nija Gaiden Z (PS3-360):** Spin-off dirigido por Keiji Inafune, junto al Team Ninja, en que un cyborg debe cazar al ninja Ryu Hayabusa.

■ Nintendo 3DS ■ Rol ■ Capcom ■ Lanzamiento: 2013 (Japón) / 2013 (España)

VUELVE LA INVASIÓN DE LOS MONSTRUOS

MONSTER HUNTER 4

Crónica de una exclusiva anunciada: Nintendo y Capcom presentan el último Monster Hunter de 3DS.

■ **FUE UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DE LA FERIA,** que provocó avalanchas en cuanto se abrieron las puertas del Makuhari Messe (el recinto donde se celebra el TGS). En el centro del stand de Capcom se podían probar distintas partes. Una de las demos correspondía al modo individual, mientras que la otra permitía probar el multijugador para cuatro. De momento, nosotros hemos podido probar esta última, que dura unos 15 minutos, después de esperar la enorme cola (unos carteles te informan del tiempo de espera).

→ **EN PRIMER LUGAR, TENÍAMOS QUE ESCOGER ENTRE TRES MISIONES,** con un nivel de dificultad creciente. Y según nuestra elección, se nos asignaba una clase al empezar a jugar. El aspecto gráfico nos dejó una impresión muy buena (una de las principales evoluciones respecto al juego anterior) y jugarlo en tres dimensiones resultó aún mejor.

La misión que nosotros elegimos se desarrollaba en un entorno muy colorido (¿demasiado quizás?), pero el juego definitivo ofrecerá una gran variedad de escenarios. Metidos en "harina", la verdad es que era necesario haber jugado a los *Monster Hunter* anteriores, porque la cámara podía jugarte malas pasadas (incluso si utilizamos el Botón Deslizante PRO). Como curiosidad, nuestro personaje escala las plataformas automáticamente, a menos que sean muy altas; en ese caso teníamos que presionar el botón A. En lo que pudimos probar el resto de mecánicas se mantienen invariables respecto al anterior..







LOS NIVELES de esta cuarta entrega son más variados y coloridos. En 3D "se salen".

EN EL ESTRENO DE Wii U

TAMBIÉN HABRÁ UN MONSTER HUNTER PARA CELEBRAR EL LANZAMIENTO DE WiiU Capcom ha anunciado la versión 3G HD (se venderá por separado o en un pack, con la consola y el mando PRO) que consiste en un "remake" del original, con un 50% más de contenido, nuevas animaciones para los monstruos y la posibilidad de conectarse con la versión portátil de 3DS.





EL DESARROLLO ha mejorado con nuevas especies y localizaciones.

LOS JUEGOS



- **Gyakuten Saiban 5 (3DS):** Nueva entrega de la saga *Ace Attorney*, que recupera a su principal protagonista: Phoenix Wright. Transcurrirá un año después de *Apollo Justice*, cuando Phoenix recuperaba su cargo.



- **Project X Zone (3DS):** Aunque tiene aspecto de juego de lucha en 2D, se trata de un desarrollo de estrategia por turnos, con los personajes más populares de las franquicias de Capcom, Namco-Bandai y Sega.



- **Inazuma Eleven Go 2 (3DS):** Un equipo del futuro llega a la época de nuestros protagonistas y rapta a Mark Evans. A partir de ahí, Matsukaze Tenma, que debe formar equipo con los mejores jugadores de la historia.



- **Fantasy Life (3DS):** Una aventura, en un mundo abierto, colorista y desenfadado, en el que tendremos muchas cosas que hacer, desde cazar monstruos, amueblar nuestro hogar o compartir partida con otros jugadores.

UN EQUIPO de cuatro jugadores se enfrenta a criaturas mitológicas.

■ PS Vita ■ Rol ■ Sony ■ Lanzamiento: 2013 (Japón) / 2013 (España)

MÁS AVENTURAS ONLINE EN EQUIPO

SOUL SACRIFICE

La portátil de Sony también hace su apuesta por el rol multijugador, pero con un aspecto más siniestro.

■ **DESARROLLADO POR AQ BAJO LA SUPERVISIÓN DE KEIJI INAFUNE,** *Soul Sacrifice* se ha convertido en una pieza fundamental para Sony JAPAN Studio. El gigante no ha dudado en poner el juego dentro de 20 PS Vita, configuradas para jugar en redes de cuatro. La demo tenía una misión en la que cuatro jugadores tenían que matar a un jefe llamado Ceberus. Algo sencillo, vamos. Al principio, creamos un personaje escogiendo género, profesión, colores, poder mágico, etc. Cuando estamos listos, podemos cambiar el equipo y reemplazarlo con lo que lleven los demás en el inventario.

Los gráficos son buenos, aunque con texturas básicas y un estilo artístico algo monótono. La vista es en tercera persona. Como en *Monster Hunter*, utilizamos el gatillo izquierdo para colocar la cámara a nuestra espalda o lo mantenemos presionado para tener al enemigo de turno en nuestro ángulo de visión..

➔ **LOS ENEMIGOS APARECEN POR SORPRESA** y los eliminamos sin grandes complicaciones (su diseño es sencillo y un poco grotesco). Una vez que nos libramos de ellos, podemos usar sus restos para restaurarnos o liberar el alma. Podemos lanzar poderes mágicos (invocaciones, ataques, áreas e curación...) con el otro gatillo.

Jugando en red y con tácticas de equipo, parece que *Soul Sacrifice* va a dar lugar a partidas bastante interesantes con roles diferentes, como en los MMORPG. Además, cuando caemos, los demás pueden revivirnos. Parece un *Monster Hunter* con acción más pausada.









EL ESTILO VISUAL es muy detallado, aunque los diseños resultan un poco monótonos.

LA VUELTA DE PHANTASY STAR

SALDRÁ A LA VEZ EN PS VITA Y EN PC, lo que va a permitir el juego cruzado entre ambas plataformas. Como sabéis, se trata de un juego de rol masivo online, que llegará a mediados de 2013 y que será gratuito (tanto el juego, como la ausencia de cuotas mensuales) Los ingresos estarán generados por microtransacciones, como compras de equipo, armas más sofisticadas o skins exclusivos. Habrá versión para Android e iOS.



LOS JUEGOS



■ **God Eater 2 (PS Vita):** El enésimo juego de "caza" online y multijugador, que sigue la estela de *Monster Hunter*, con gráficos mejorados respecto al original de PSP y la posibilidad de intercambiar datos entre ambos.



■ **Persona 4 Golden (PS Vita):** Regresa uno de los mejores J-RPG de todos los tiempos, con gráficos remasterizados, nuevos personajes, más diálogos y la posibilidad de solicitar ayuda online a otros jugadores.



■ **PlayStation All Stars Battle Royale (PS3-PS Vita):** El juego de lucha (para cuatro amigos) que reúne a estrellas de la compañía, como Nathan Drake, Crash Bandicoot... y que permite el juego cruzado entre PS3 y PS Vita.



■ **Muramasa The Demon Blade (PS Vita):** Una versión mejorada del juego de Wii, con cuatro personajes adicionales, gráficos mejorados y contenido adicional mediante DLC. Su apartado artístico sigue siendo genial.

LOS JUEGOS



■ **Yakuza 5 (PS3):** En la feria se han revelado nuevos detalles sobre sus cinco personajes, y minijuegos como las chicas de compañía, persecuciones de coches o la caza. También se han visto nuevos movimientos de combate.



■ **Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (PS3):** Una colección con gráficos mejorados que recupera *Kingdom Hearts Final Mix*, *Kingdom Hearts RE: Chain of Memories* y secuencias de vídeo de *358/2 Days*.



■ **Remember Me (PS3-Xbox 360):** Una aventura de acción futurista, protagonizada por una heroína que, además de combatir y superar zonas de plataformas, es capaz de alterar los recuerdos de la gente.



■ **Bravely Default (3DS):** Un juego de rol de Square-Enix, protagonizado por un hada, que promete más de 60 horas de duración, combates por turnos y un sistema de juego inspirado en los primeros *Final Fantasy*.

El blog de kagotani

Los visitantes del Tokyo Game Show

A menudo hay diferentes perspectivas sobre los mismo hechos. Tomad, por ejemplo, una feria de videojuegos, que se puede vivir desde el punto de vista de los profesionales o como visitante, y cuyas impresiones son radicalmente diferentes. Como profesional, el Tokyo Game Show 2012 ha resultado un poco triste y decepcionante, por la ausencia de grandes blockbusters, la falta de apoyo por parte de Sony a PS Vita y la cantidad de juegos para móviles, que hacen plantearse si las consolas están en vías de extinción.



Pero la verdad es que el público general está haciendo cola en la puerta para entrar en la feria, aunque pagan una entrada bastante cara. Esto se debe a que son auténticos amantes de los videojuegos: una razón de peso para que las compañías "se pongan las pilas" y comiencen a trabajar en serio para satisfacer esta demanda.

Hay dos días para profesionales, lo que es un cambio reciente, porque no siempre fue así. Lo bueno es que durante el primer día puedes quedar abrumado por las sensaciones (sean buenas o malas) y el segundo día puedes volver y observarlo todo con una mente más fría. En este TGS, el segundo día sirvió para saber qué es realmente bueno, pese a la sensación de pesimismo inicial. *Metal Gear Rising Revengeance*, *Phantasy Star Online 2*, *Phoenix Wright Ace Attorney 5*, *Project X* y sobre todo *Monster Hunter* (que aquí en Japón desata pasiones) son grandes juegos. Estoy seguro de que eso mismo es lo que han visto los visitantes no profesionales, o al menos se podría adivinar por el tamaño de las colas que hay para probar los diferentes juegos. Hace que el tercer día sea casi imposible encontrar un puesto vacío. Esa es mi principal queja sobre que se abran las puertas a otros visitantes ¡Necesitamos más consolas! Cuanto más juegue la gente en la feria, más se venderán los juegos durante los próximos meses.

« EL SEGUNDO DÍA DEL TOKYO GAME SHOW PUEDES VERLO TODO, DE NUEVO, CON UNA MENTE MÁS FRÍA »

Así que ahora me despido, mientras me muevo lentamente en una marea de gente. Me temo que este último día no podré probar más que un par de juegos, mientras espero en la cola. Incluso resulta difícil sacar una foto con una cámara normal, por las aglomeraciones.

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Oferta Exclusiva

CONSOLA Wii BLANCA + Wii PARTY + Wii SPORTS + NEW SUPER MARIO BROS



179€

PACK CONSOLA PS3 ULTRA SLIM 500 GB + FIFA 13 O F1 2012



¡Nuevo!

289€

SKYLANDERS GIANTS PACK DE INICIO Wii O 3DS



64€

También disponible PS3 o XBOX 360: 69€

FIFA 13 PS3 O XBOX 360



59,90€

También disponible PSVITA: 44€

RESIDENT EVIL 6 PS3 O XBOX 360



59,90€

SKYLANDERS GIANTS PACK TRIPLE AVENTURAS O BATTLE



24,90€

SKYLANDERS NUEVAS FIGURAS



9,90€

También disponible Lightcore 11,90€
o Giants 14,90€

Oferta Exclusiva

JUST DANCE 4 Wii EDICIÓN ESPECIAL



39,90€

carrefour.es

Compra ahora en nuestra tienda Online



Accede a toda la información de tus juegos favoritos en






LOCOSxDD
FORO XD



VISITAMOS LAS OFICINAS DE 343 INDUSTRIES PARA JUGAR A HALO 4



EL JEFE MAESTRO DESPIERTA

■ Xbox 360 ■ 343 Industries ■ 6 de noviembre

El personaje más carismático de Microsoft está a punto de levantarse del estado de criogenia en que le dejamos al final de *Halo 3*, para darse cuenta de que una nueva amenaza se cierne sobre el universo. Réquiem le espera.

HISTORIA DE HALO 4 Pag.38



CAMPAÑA Pag.40



MULTIJUGADOR Pag.42



HISTORIA DE HAL



LA HISTORIA SERÁ ÉPICA, y ahondará en el carácter de John-117, que fue raptado con sólo seis años para convertirlo en el Jefe Maestro.

Réquiem por un héroe

Tras un largo sueño, al Jefe le aguarda un planeta usado por los Forerunner como escudo contra la activación de los anillo de Halo.

"Despiértame cuando me necesites". Fueron las últimas palabras que salieron de la boca del Jefe Maestro en *Halo 3*, dirigidas a Cortana, antes de meterse en una cámara de criogenia, tras quedar varada en el espacio la Forward Unto Dawn, la nave en que huyeron del Arca. Cuatro años, siete meses y diez días después, el momento ha llegado...

Cortana despertará al Jefe Maestro, quien, lejos de enfadarse, enseguida estará listo para "volver al trabajo". Así dará comienzo *Halo 4*, que será la primera entrega de la llamada "Trilogía del Recuperador". El Jefe y su inseparable IA aterrizarán en Réquiem, un misterioso mundo escudo usado por los Forerunner como refugio ante la potencial activación de alguno de los malévolos anillos de Halo dispuestos por el universo. Allí, un antiguo mal se revuelve, y la UNSC tendrá que hacer frente al Covenant, a los Prometeanos y a Didacta, un Forerunner que hará las veces de némesis de John-117.

➔ EL ARGUMENTO INCLUIRÁ REFERENCIAS NO SÓLO A LAS ANTERIORES ENTREGAS, sino también a los libros o los cómics sobre la saga (como es el caso del propio Didacta, que aparecía en el libro *Cryptum*). Si andáis faltos de memoria incluso con la trilogía de Bungie no pasa nada, pues nada más empezar el modo Campaña podremos echar el ojo a un monitor donde nos recordarán lo acontecido en las entregas anteriores con el Jefe Maestro, el Inquisidor, Guilty Spark o los anillos de Halo.

Así, en *Halo 4*, se narrará el viaje de un Jefe Maestro que empezará a darse cuenta de que es humano, y no una mera máquina de ganar guerras. A eso se añadirá la vejez de su confidente Cortana (ocho años, cuando el ciclo vital de una IA corriente son siete), que empezará a tener brotes de locura que no

04



OTROS SOLDADOS DE LA UNSC acompañarán al Jefe Maestro en su incursión en el planeta Réquiem. En el capítulo 4, conoceremos a estos tipos, duros de pelar.



CORTANA TENDRÁ UN ROL CRUCIAL EN LA HISTORIA. El deterioro de su raciocinio la llevará incluso a discutir con el Jefe Maestro y a mostrarse muy irascible.

DIDACTA SERÁ EL NÉMESIS DEL JEFE MAESTRO. ES UN FORERUNNER QUE YA HA HECHO ACTO DE PRESENCIA

será capaz de controlar y que afectarán a la moral del protagonista.

→ **"HALO 4 ES LA ESTRELLA POLAR DE 343 INDUSTRIES"**, según la productora Kiki Wolfkill. Para este estudio de Microsoft, es el debut con un título inédito de la saga, pero ya tiene la experiencia de haber acometido el año pasado el remake de *Halo: Combat Evolved*. Así pues, el juego aunará acción épico-futurista y pinceladas de "sandbox" con grandes escenarios y trifulcas en que los enemigos aparecerán de manera aleatoria. El motor gráfico reciclará parte de lo visto en *Halo Reach*, pero con un gusto por los detalles espectacular, que dará a la armadura MOLJNIR del Jefe Maestro un acabado muy pulido y hasta futurista (aún más) si lo comparamos con el tono que lucía en *Halo 3*.

Lo mismo sucederá con el aspecto de los enemigos. Olvidaos de la estética habitual de grunts o elites, porque estos repugnantes alienígenas regresarán con nuevos diseños. Junto a ellos, los nuevos enemigos prometeanos, que serán unidades militares dispuestas por los Forerunner en el campo de batalla, también lucirán sus mejores galas para claudicar ante los tiros del Jefe Maestro y la UNSC.

ENTREVISTA A KIKI WOLFKILL (PRODUCTORA DEL JUEGO)

¿CÓMO ENLAZA LA NUEVA "TRILOGÍA DEL RECUPERADOR", EN ESPECIAL *HALO 4*, CON LA HISTORIA DE LAS ENTREGAS PREVIAS? ¿QUÉ CABE ESPERAR DEL HILO ARGUMENTAL? La anterior trilogía era una parte de la historia del Jefe Maestro, y nos hemos centrado en mostrar la siguiente parte de su vida como el viaje de un héroe y lo que significa para él, unido a los potenciales sacrificios que va a tener que hacer para salvar a la humanidad. En las entregas previas, la historia era más plana, pero, esta vez, va a ser mucho más profunda.

SE SUPONE QUE EL "RECUPERADOR" SERÁ UN HUMANO, PERO, ¿QUÉ SE VA A RECLAMAR EN ESTA TRILOGÍA? Hay algo de misterio alrededor de quién puede ser el "recuperador". Hay teorías de que podría ser humano, o no, otras relacionadas con el Jefe... En todo caso, lo realmente importante es saber quién puede ser capaz de asumir la responsabilidad del futuro del universo.

¿CUÁL VA A SER EL ROL DE CORTANA, TENIENDO EN CUENTA SU INCIPIENTE "LOCURA", DEBIDA A SU VEJEZ COMO INTELIGENCIA ARTIFICIAL? El descontrol de Cortana es una pieza clave del argumento de *Halo 4*, que va a estar muy influido por las ideas de sacrificio y pérdida. Para alguien como el Jefe Maestro, que se ha enfrentado a la adversidad y ha sufrido lo indecible, Cortana, pese a no ser una persona, es quien tiene una relación más humana con él. Se jugará con la idea potencial de que el Jefe pierda a Cortana.

***HALO 4* SE DESARROLLA EN RÉQUIEM, UN PLANETA ESCUDO DE LOS FORERUNNERS. ¿SU NOMBRE, RELACIONADO CON LA MUERTE, ES ALGÚN TIPO DE METÁFORA?** Es posible que tenga algo que ver con la historia... Barajamos varios nombres para el planeta, pero sí, habrá un significado relacionado con el hilo argumental. Hay cierto misterio en torno a esa denominación

¿VOLVERÁ A APARECER EL INQUISIDOR EN EL JUEGO, TRAS ACOMPAÑAR AL JEFE MAESTRO EN *HALO 3*? No, el Inquisidor no aparecerá, pero puede que sí lo hagan otros conocidos.

EN CUANTO AL FUTURO DE LA FRANQUICIA, ¿VA A SER *HALO 4* LA ÚLTIMA ENTREGA QUE APAREZCA EN XBOX 360? ¿ESTÁIS PENSANDO YA EN LA PRÓXIMA CONSOLA PARA *HALO 5*? Estamos totalmente centrados en acabar *Halo 4*. El ciclo de vida de Xbox 360 está siendo muy largo, así que... ¿Quién sabe?



INFINITY será de los capítulos más largos de la campaña. En él, nos acompañará un escuadrón de la UNSC provisto de vehículos.

Amanecer infinito

En Redmond pudimos probar dos de los capítulos del modo Campaña: el primero (Amanecer), que hará de tutorial y el cuarto (Infinity), que aunará acción y exploración.

El capítulo Amanecer será una misión corta, de 25 minutos, y se desarrollará en la nave Forward Unto Dawn. En el año 2557, Cortana despertará al Jefe Maestro para advertirle de que ha saltado la alarma de la nave, con la esperanza de que sea por la presencia de un equipo de rescate. Sin embargo, la visita no será tan halagüeña. Tras desnucar a un elite y matar a varios grunts, el Jefe Maestro abrirá la compuerta de la nave para descubrir que su transporte ha ido a topar con toda una flota del Covenant. Al ir a activar el panel de misiles para arrasarla, la Forward Unto Dawn se desmoronará, el Jefe saldrá despedido al espacio exterior... y la pantalla se fundirá en negro.

→ **EL CAPÍTULO INFINITY SERÁ AÚN MÁS ESPECTACULAR,** con una hora para adentrarse en Réquiem. El inicio coincidirá con la demo del E3. Deberemos seguir al Forerunner Didacta hasta el lugar donde se ha estrellado la nave Infinity, para encontrar supervivientes de la UNSC. La primera parte transcurrirá en una selva, donde veremos soldados muertos y muchos enemigos prometeanos. Éstos serán de tres tipos: crawlers (una especie de perros que se lanzarán al cuerpo a cuerpo), knights (especialistas con armas de fuego) y watchers (unos pajarracos mecánicos que proyectarán escudos). La parte más intensa del tramo de la selva llegará tras reunirnos con varios soldados de la UNSC, a lo que seguirá un asedio en una colina presidida por dos poderosas torretas. Así, llegaremos a una cueva en la que habrá que disparar a discreción para poder subir a un Pelican y desplazarnos a un desfiladero...



HABRÁ DOS BANDOS DE ENEMIGOS: los covenant de toda la vida y los prometeanos. ¿Estarán aliados entre ellos?

FUEGO A DISCRECIÓN

El tramo final del capítulo Infinity será un festival de cañonazos . Allí debutará el Mantis, un robot bípedo provisto de misiles y ametralladora.

LOS VEHÍCULOS SERÁN LOS PROTAGONISTAS del desenlace del cuarto capítulo de la campaña. Primero, habrá que pasar por un desfiladero repleto de enemigos. Podremos hacerlo a pie, pero lo mejor será montarse en un tanque Scorpion o un todoterreno Warthog (los vehículos estrella de la UNSC), o bien robar un Ghost o un Wraith (las máquinas terrestres de postín del Covenant), para arrasar con todo. Más adelante, pasado el desfiladero, llegaremos a un hangar donde habrá que montar en el Mantis y destruir compuertas, Covenants y Prometeanos a discreción. Una vez a cielo abierto, habrá que eliminar varios inhibidores. Tras eso, veremos una reunión de la UNSC donde saldrá a colación un nuevo anillo de Halo.





EL SCORPION será mano de santo para derribar las torres de vigilancia del Covenant en este angosto desfiladero. La batalla de vehículos será demencial.



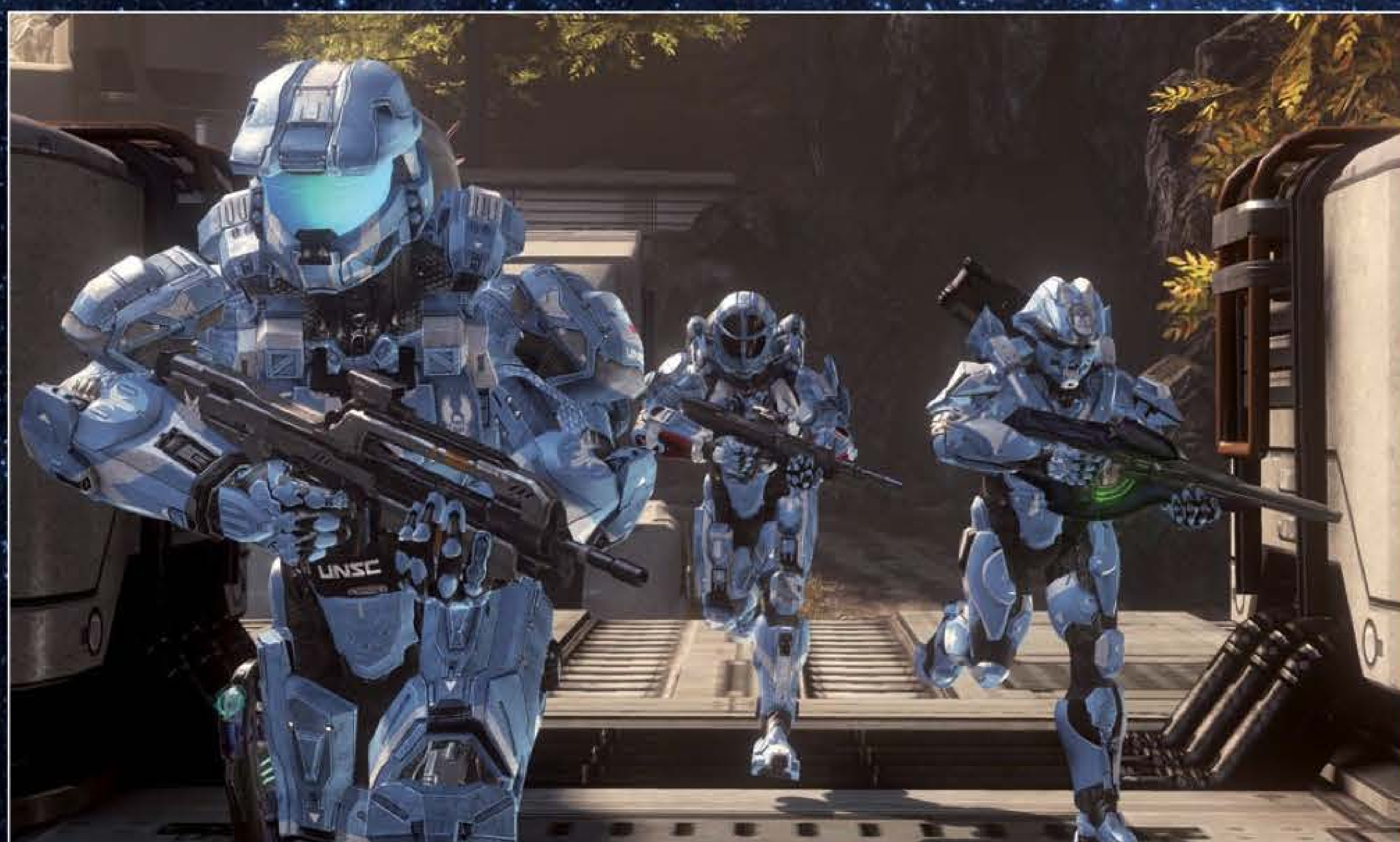
EL MANTIS será el colofón del capítulo. Las naves Phantom del Covenant, que llegarán cargadas de enemigos, caerán como moscas ante su arsenal.

MULTIJUGADOR









Vuelta de tuerca al online

El multijugador, seña de identidad de la saga, experimentará un serio lavado de cara para alcanzar su máxima expresión.

El multijugador de *Halo 4* se compondrá de dos vertientes, una cooperativa (Spartan Ops) y otra competitiva (War Games), para las que habrá que crearse un Spartan IV con el que hacer carrera en la nave Infinity. La dinámica de las partidas será similar a la de las entregas previas, pero 343 Industries ha metido un buen puñado de novedades.

Hay que destacar el aumento del número de armas, en especial las de rango prometeano, que tienen un aspecto visual y un tipo de disparo muy diferente al de las de la UNSC y el Covenant. Además, las armas aparecerán aleatoriamente en el campo de batalla, y no en lugares predeterminados, como sucedía anteriormente.

→ **LAS HABILIDADES SERÁN OTRO GRAN CONDICIONANTE,** según el estilo de juego de cada

DOS DE LOS NUEVOS MAPAS

Exile y Complex serán dos de los mapas de War Games. Exile será un mapa abierto, con una amplia extensión de hierba y algunas cuevas. La nómina de vehículos será considerable, pese a ser un mapa de tamaño medio: habrá Scorpions, Warthogs, Mongooses y Banshees. Por su parte, Complex será una zona militar con muchas estancias y áreas a cielo abierto. También será mediano y habrá numerosas rampas y recovecos. Como vehículo, podremos emplear el Ghost.


EXILE



EN EL MULTIJUGADOR habrá que crearse un Spartan IV para personalizarlo a nuestro antojo. El número máximo de usuarios simultáneos será de 16.



LAS ARMAS X serán geniales, con su poderosa munición. Habrá rifles, escopetas, pistolas, granadas... Se abrirá un nuevo abanico de posibilidades.

usuario. El sistema debutó en *Halo Reach*, con poderes como el jet pack, el camuflaje o el holograma, a los que se añadirán otros completamente nuevos, como la visión prometeana (para localizar enemigos por el calor que desprendan), el escudo de luz (que permitirá caminar mientras se utiliza), un bot que disparará desde el aire, esquives o una burbuja de sanación. Sólo se podrá equipar uno, y su uso será limitado, lo cual condicionará la estrategia y los movimientos de cada jugador.

Habrá ocho especialidades posibles para nuestro soldado Spartan IV: wetwork, pionner, engineer, tracker, rogue, stalker, pathfinder y operator. Además, la personalización ofrecerá muchas opciones: por un lado, la estética de la armadura; por otro, el arma principal, la secundaria, el tipo de granada, la habilidad y algunas mejoras secundarias.





FRANK O'CONNOR
Director de desarrollo de Halo 4

HABÉIS "RESETEADO" EL MULTIJUGADOR, INCLUYENDO COSAS COMO OCHO TIPOS DE PERSONAJES, APARICIÓN ALEATORIA DE LAS ARMAS O PAQUETES DE AYUDA... ¿ES UNA FORMA DE HACER FRENTE A LA FUERZA DE *CALL OF DUTY*?
No, se trata de actualizar la saga. Con *Halo 3* y *Reach*, dimos más posibilidades para personalizar a los Spartan IV, pero era algo estético, sin apenas repercusión práctica. Sin embargo, la gente tiene diferentes formas de desenvolverse, así que los cambios se han encaminado a que se pueda personalizar el estilo de juego.

¿ALGÚN EJEMPLO DE ESE TIPO DE PERSONALIZACIÓN?
Puedes no ser muy bueno en refriegas tácticas, pero sí serlo en Captura la Bandera o conduciendo vehículos, por ejemplo. Con el sistema de progresión, pretendemos que la gente combine estilos, pero sin llegar a extremos: no queremos francotiradores invencibles o un experto en lanzacohetes que arrase con todo.

¿CÓMO DEFINIRÍAS EL MODO COOPERATIVO SPARTAN OPS? Es como una serie de televisión a la que puedes jugar, como una historia de ficción por capítulos, al estilo de *Lost*, *Breaking Bad* o *Juego de Tronos*. Lo más novedoso es el hecho de que se "emitirá" en consolas semanalmente, como una serie, y que abundará en la historia de algunos de los personajes de la campaña.

HABÉIS AÑADIDO SPARTAN OPS, PERO HABÉIS ELIMINADO EL MODO COOPERATIVO TIROTEO. ¿POR QUÉ? EN JUEGOS COMO *GEARS OF WAR* FUNCIONA MUY BIEN EL TEMA DE LAS OLEADAS DE ENEMIGOS... Al final, es lo mismo. El modo Tiroteo era una buena mezcla de cooperación y competición, pero teníamos que decidir dónde asignar recursos y apostamos por Spartan Ops.

¿QUÉ NOVEDADES INCLUIRÁ EL MODO FORGE, PARA CREAR NUESTROS PROPIOS NIVELES? Hemos incrementado el número de entornos. En *Halo Reach* estaba Forge World, que era un gran entorno, pero en *Halo 4* habrá tres entornos radicalmente diferentes entre sí. También se ha mejorado la tecnología para engarzar los objetos y evitar esa sensación de que "flotan".

¿QUÉ NOVEDADES DESTACARÍAS DE LAS QUE AFECTAN A WAR GAMES, LA VERTIENTE COMPETITIVA DEL MULTIJUGADOR? El control sigue siendo el habitual de *Halo*, pero es más rápido, tanto por la posibilidad "de serie" de esprintar como por la frecuencia de los encontronazos, incluso en mapas grandes y con pocos jugadores. Nos toparemos con rivales a cada momento. Además, los diferentes equipamientos de cada usuario harán las partidas más variadas, con diferentes estilos y estrategias de combate.



MULTIJUGADOR





CAPTURA LA BANDERA exigirá planificar bien la partida. Habrá que robar el estandarte rival y, a a la vez, defender el propio.



La competencia de la guerra

El apartado competitivo se englobará bajo el nombre de War Games. Habrá diez mapas disponibles.

War Games, la parte competitiva del multijugador de *Halo 4*, incluirá modos ya conocidos, como Asesino por equipos, Big Team Battle o Captura la Bandera, pero también modalidades de juego inéditas, que pudimos probar en las oficinas de 343. Entre ellas, destacarán Regicidio y Flood.

Regicidio propondrá refriegas de todos contra todos, con la particularidad de que no todas las bajas sumarán los mismos puntos. La recompensa por abatir a quien vaya líder será mayor que la del resto de rivales y, de hecho, se incrementará si éste acumula una racha de muertes. Por lo tanto, lo más recomendable será buscar al rey para darle caza, aunque sin olvidar al resto de rivales y con la particularidad de que, si somos nosotros el "monarca", nuestra cabeza tendrá un alto precio y nos hará visibles en el radar.

→ FLOOD SERÁ LA OTRA GRAN NOVEDAD. Consistirá en el típico modo Infección, con la salvedad de que tomarán parte los Flood, típicos de las campañas de la saga. Así, varios usuarios empezarán cada ronda como estos tiparracos y, cuando maten a un enemigo, éste se sumará a su bando. Los Flood sólo podrán atacar cuerpo a cuerpo, con la espada, mientras que los Spartan, aunque tendrán la ventaja de tener armas de fuego, sólo dispondrán de la débil mágnum, para disparar de lejos, y de la escopeta, que sólo será útil para descerrajarlos a bocajarro. Ganarán los Flood si convierten a todos los Spartan, mientras que éstos triunfarán si se mantienen vivos hasta el fin del tiempo.





'LAND GRAB' será la misión inicial de Spartan Ops. Este valle se llenará con todos los vehículos de la UNSC y el Covenant.

Operaciones cooperativas

Spartan Ops será un modo cooperativo para cuatro jugadores. A lo largo de diez semanas, se publicarán hasta 50 misiones.

Spartan Ops será la principal novedad del multijugador de *Halo 4*. Consistirá en 50 misiones ambientadas seis meses después de los hechos de la campaña y que se publicarán, de manera gratuita, a lo largo de diez semanas. No estarán protagonizadas por el Jefe Maestro, sino por el escuadrón Majestic, y la narrativa dará un mayor contexto al juego, en un ámbito en que la humanidad deberá pasar al ataque, tras haber permanecido a la defensiva durante demasiado tiempo.

En Redmond tuvimos la ocasión de probar las tres misiones iniciales de la primera semana, tituladas Land Grab, Sniper Alley y The Challenge. La primera se desarrollará en una zona desértica, con varias colinas elevadas. Habrá que destruir varios objetivos y luego llegará un Phantom cargado de alienígenas, Hunters incluidos, que no dudarán en servirse de vehículos pesados para acribillarnos a balazos.

➔ LA SEGUNDA MISIÓN nos trasladará a un cañón pedregoso, aderezado con algunas estructuras arquitectónicas. Habrá que provocar una explosión y eliminar a todas las unidades del Covenant. Finalmente, el tercer evento se desarrollará en una tundra en la que habrá que reactivar el sistema de comunicaciones.



THE CHALLENGE será la tercera misión de Spartan Ops. Habrá que hacer frente a crawlers y watchers en la nieve.



Wii U: TODOS LOS DATOS

Nintendo por fin ha desvelado todos los detalles del lanzamiento de WiiU. ¿Queréis haceros con su nueva consola? Pues no os perdáis este reportaje con los datos imprescindibles y los primeros juegos.

LOS DATOS DEL LANZAMIENTO

- **¿Qué día saldrá?** 30 de noviembre
- **¿Cuánto costará?**
  - Pack Básico con 8Gb de memoria: 299,95 €
  - Pack Deluxe con 32 Gb y NintendoLand: 349,95 €
  - Pack Premium con 32 Gb y Zombi U: 389,95 €
- **¿Cuánto costarán los juegos?** 59,95 €
- **¿Cuántos juegos saldrán?** Habrá unos 50 disponibles entre el día de salida y el mes de marzo.



LOS 3 PACKS DE SALIDA



BASIC SET

➔Lo que incluye: La consola blanca, con una memoria interna de 8GB, un mando WiiU Gamepad, los adaptadores de corriente para ambos dispositivos, un cable HDMI para conectarla al televisor y una barra sensora para la consola.

➔Lo que cuesta: 299,95 €



DELUXE SET

➔Lo que incluye: Consola negra con 32 GB de memoria, mando WiiU Gamepad y adaptador de corriente para ambos. Barra sensora, cable HDMI y soportes para la consola y el mando. Además incluye el juego *NintendoLand*.

➔Lo que cuesta: 349,95 €



PREMIUM PACK

➔Lo que incluye: Consola negra con 32 GB de memoria, mando WiiU Gamepad y adaptador de corriente para ambos. Barra sensora, cable HDMI y soportes para la consola y el mando. Además incluye el juego *ZombiU* y el mando PRO.

➔Lo que cuesta: 389,95 €

ACCESORIOS PARA WiiU

NINTENDO LANZARÁ una serie de accesorios básicos junto con la consola. Se trata de mandos para disfrutar del multijugador (el WiiU Gamepad comenzará a venderse por separado más adelante) que podrán comprarse por separado. Especialmente indicados para quienes no tengan una Wii clásica.

Wii REMOTE PLUS

el mando básico de Wii, sin nunchako, pero con Motion Plus para mejorar la sensibilidad, continuará a la venta. En la caja se especifica que también es compatible con la consola anterior. Cuesta **54,95 €**

PRO CONTROLLER

se trata de un mando "tradicional" para los juegos que no requieran el uso de la pantalla. Está disponible en blanco y negro y tiene un precio de **54,95 €**.



CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

TODOS LOS MODELOS SON RETROCOMPATIBLES con los juegos de **Nintendo Wii y con sus accesorios**, como los mandos Wiimote y nunchako (también con Wiimotion Plus) o la tabla de equilibrios Balance board. Eso sí, **la consola no es multizona**, así que solo podremos jugar con los discos europeos. También incluye acceso a Internet, para navegar o para descargar juegos, y la red social **Miiverse**, un lugar de encuentro exclusivo para los usuarios de WiiU.



LOS PRIMEROS JUEGOS

¡YA LO HEMOS JUGADO!

NINTENDOLAND

Nintendo

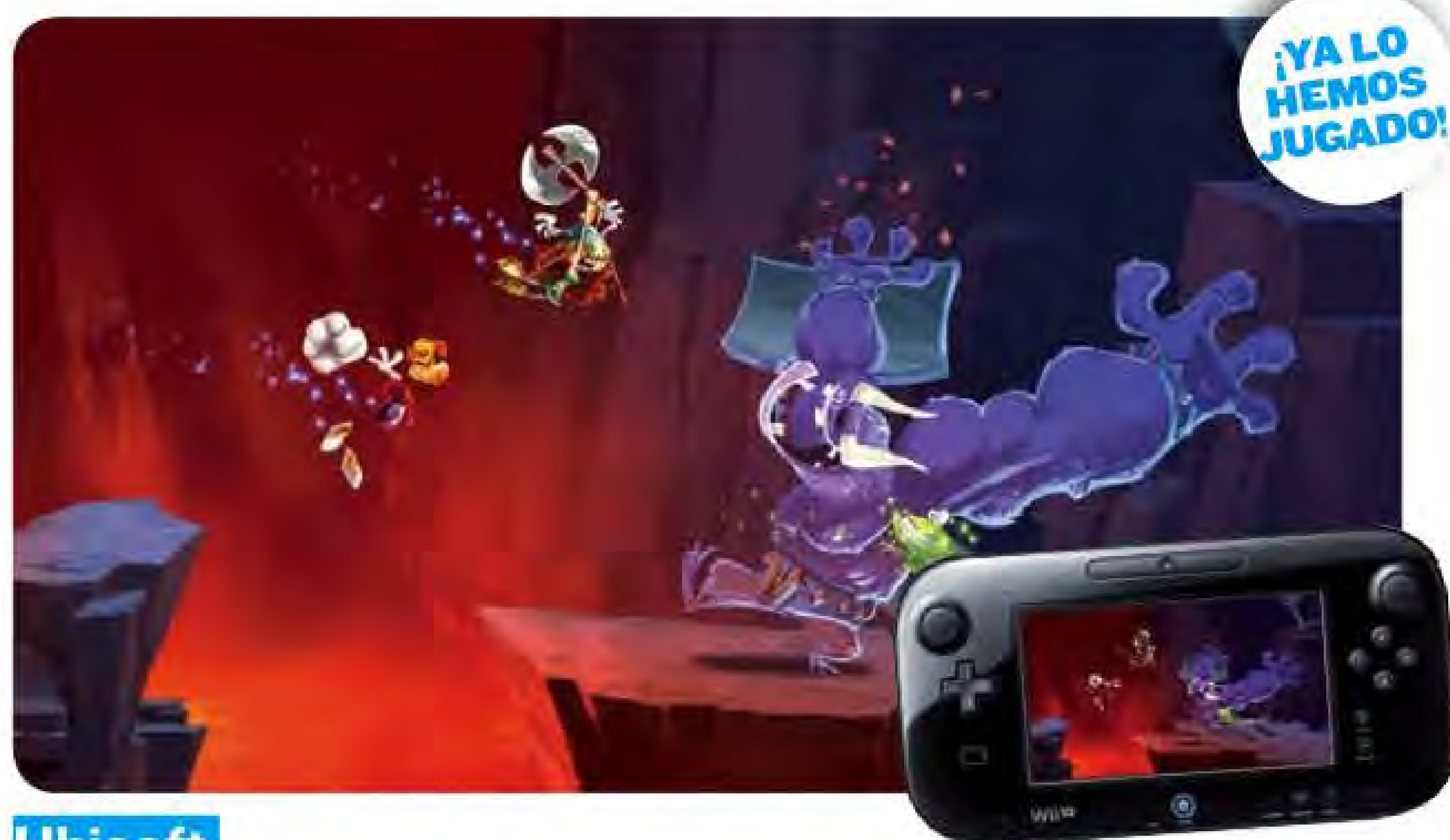
ES EL TÍTULO ESTRELLA DEL LANZAMIENTO, como *WiiSports* lo fue en su momento con Wii. Se trata de un conjunto de 12 minijuegos (protagonizados por nuestros Miis disfrazados) que pone de manifiesto las posibilidades de la nueva máquina.

La mayor parte de estas pruebas, sacadas de las franquicias más famosas de la compañía como *Mario Bros*, *Legend of Zelda* o *Donkey Kong*) están enfocadas al multijugador asimétrico. ¿Y eso qué es? Pues que cuatro amigos disfrutan del juego en la TV con sus Wiimotes, mientras que el quinto, armado con el WiiU Gamepad, juega de un modo diferente, haciendo uso de la pantalla táctil y los dos sticks analógicos. Puede ser cooperativo o competitivo, y en ambos casos la diversión está asegurada.





RAYMAN LEGENDS



Ubisoft

ES EXCLUSIVO DE WiiU DURANTE UNOS MESES, y además de ser un plataformas frenético (y visualmente impactante) incluye funciones para la pantalla táctil. Podemos hacer cosquillas a los enemigos, activar secretos y, en los niveles musicales, seguir el ritmo para ayudar al jugador principal a superar obstáculos. Uno de los juegos más prometedores de WiiU.

TEKKEN TAG TOUR.



Namco-Bandai

UN JUEGO DE LUCHA UNO CONTRA UNO que conserva el aspecto (y los luchadores) de las versiones de PS3 y Xbox 360. En WiiU cuenta con modos exclusivos, en los que recogemos setas y estrellas con los mismos efectos que tienen en *Super Mario Bros*, y disfraces de los personajes más conocidos de la compañía. A nosotros nos resultó más cómodo el mando PRO.

COD: BLACK OPS II



Activision

NO LO HEMOS PODIDO JUGAR TODAVÍA, pero se trata de una conversión directa de la versión de Xbox 360. Un shooter bélico espectacular, con multijugador inagotable y modos zombies (versus y cooperativo). Será compatible con el mando PRO, para jugar de forma tradicional, aunque no se conocen qué funciones exclusivas nos ofrecerá el WiU Gamepad.

FIFA 13



Electronic Arts

LOS JUEGOS DEPORTIVOS le van a sacar un gran partido a la segunda pantalla. Y el simulador de fútbol de EA es el mejor ejemplo. Mientras que el partido se desarrolla en nuestra TV, podemos consultar alineaciones y estrategias en el mando de control, y modificarlas con un gesto. También utilizamos la pantalla táctil para lanzar faltas. Técnicamente muy notable.



NEW SUPER MARIO BROS U

Nintendo

EL FONTANERO NO PODÍA FALTAR A SU CITA con una nueva consola. Además del modo clásico, incluirá multijugador en que cuatro amigos podrán avanzar del modo tradicional, mientras que el jugador que lleva el WiiU Gamepad creará nuevas plataformas utilizando la pantalla táctil. ¡Y por fin veremos a Mario en alta definición!



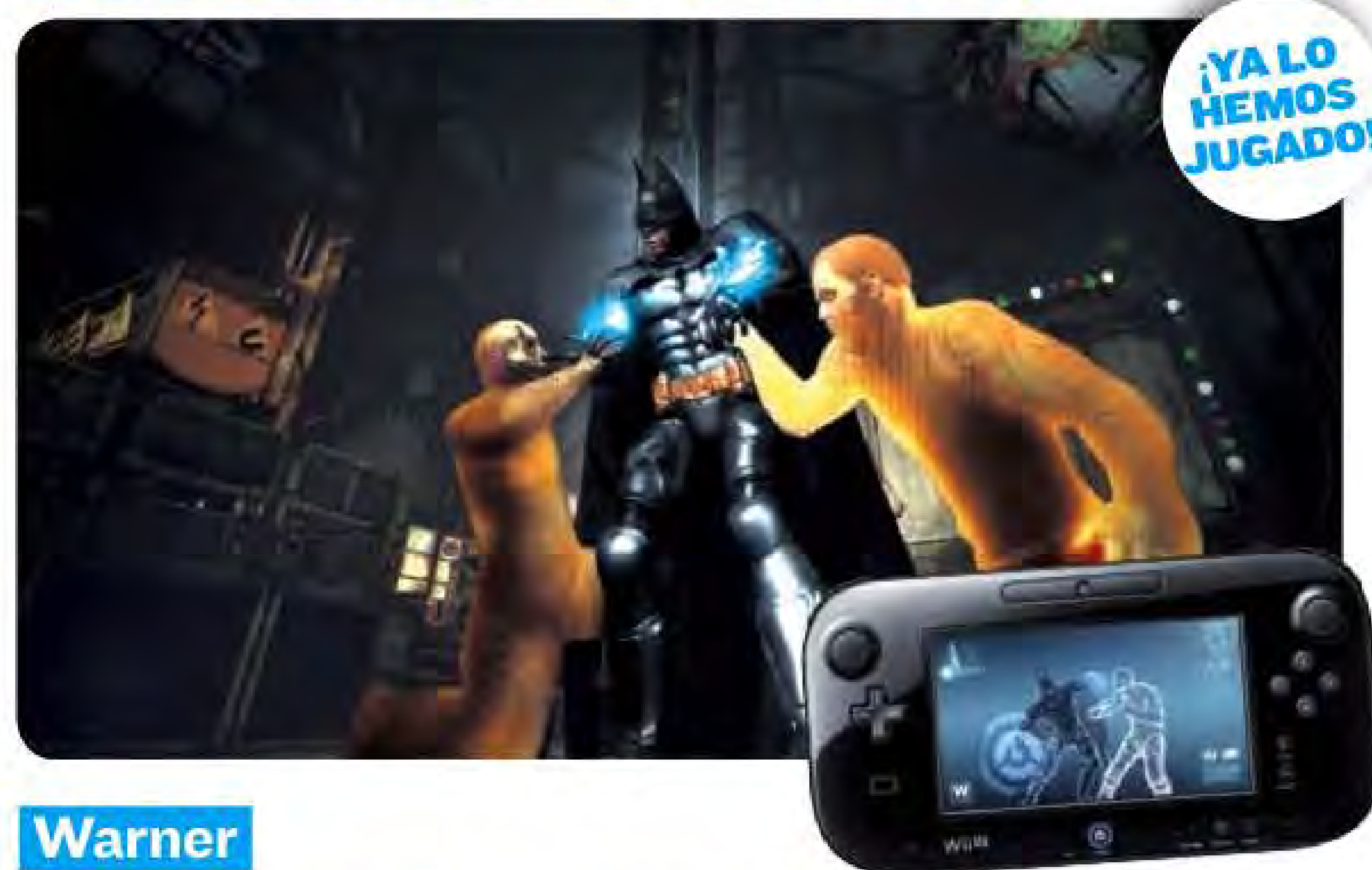
SONIC ALL STARS



Sega

SERÁ LA VERSIÓN MÁS VISTOSA DE TODAS gracias a una mejor compresión de texturas, pero el circuito que probamos, inspirado en *Sonic Adventure* de DC, aún tenía que mejorar. Carreras locas por tierra, mar y aire.

BATMAN A. CITY



Warner

FUE UNO DE LOS PRIMEROS ANUNCIOS para WiiU y eso se nota en la cantidad de mejoras que va incorporando. Podemos usar la pantalla táctil para movernos por los menús, como sensor, para utilizar algunos gadgets...

DARKSIDERS II



THQ

LA PRINCIPAL VENTAJA DEL JUEGO EN WiiU es la inclusión de dos mazmorras que hay que obtener por separado, mediante DLC en las otras consolas. De momento, la pantalla extra sólo facilita la gestión del inventario.

ASSASSIN´S CREED III



Ubisoft

OTRO TÍTULO QUE NOS HA IMPRESIONADO en todas las plataformas, y que en este caso aprovecha el WiiU Gamepad para mostrar un mapa del nivel. La batalla naval que probamos era épica (en planteamiento y realización).

NBA 2K13



2K Games

LOS PARTIDOS MÁS ESPECTACULARES del mundo (con plantillas actualizadas y la inclusión del "dream team" de 1992) se jugarán en la TV, mientras que el mando nos permitirá analizar los jugadores o señalar estrategias.

EPIC MICKEY 2



Disney

EL PODER DE DOS, que es el subtítulo del juego, añade el elemento multijugador (y aspectos musicales) a un desarrollo muy colorido, que mejora lo que vimos en Wii. El control del pincel es más sencillo con la pantalla táctil.

MASS EFFECT 3



Electronic Arts

LLEGA CON VARIOS MESES DE RETRASO, pero sigue siendo uno de los mejores juegos del año (independientemente de que os guste o no el final). Esta versión incluye todos los DLC y armas adicionales. ¡Y no imagináis cómo se ve cuando lo jugamos en el mando de la consola!



NINJA GAIDEN III



Tecmo Koei

EL NINJA RYU HAYABUSA REPITE SU AVENTURA de PS3 y Xbox 360. Esta vez, acompañado por Ayane (una kunoichi a la que también vamos a controlar) y con una nueva habilidad: la de ejecutar las magias Ninpo y cambiar de arma aprovechando la pantalla táctil. Técnicamente, *Ninja Gaiden Razor´s Edge* disfruta de un estupendo nivel (con unas animaciones rápidas y muy suaves) pero se han ajustado algunos aspectos de la jugabilidad, como que no se recupere la energía cuando descansamos. Aún así, lo que hemos jugado no nos ha parecido tan difícil como los *Ninja Gaiden* clásicos.

SKYLANDERS GIANTS



Activision

EL ÉXITO DE ESTAS CRIATURAS ES IMPARABLE. Ahora se unen cuarenta nuevas figuras a la colección, alguna de ellas, gigantes (con un tamaño que dobla el de los monstruos básicos) y otras con luz. Y además se reeditan los personajes más populares del primer juego, con nuevas posturas.
Como en las otras versiones, podemos hacer que nuestros muñecos aparezcan en el juego a través de un portal mágico. Pero lo que diferencia a la edición de WiiU es que en la pantalla del mando aparecerá nuestro Skylander, con sus estadísticas. El apartado técnico, según sus creadores, superará a PS3 y Xbox 360.

ZOMBIU



Ubisoft

TERROR "DEL BUENO" EN PRIMERA PERSONA. Aunque se trata de uno de los juegos menos cuidados en el aspecto visual, su ambientación (Londres asolada por los muertos vivientes) es brutal. También es uno de los lanzamientos que mejor aprovecha el Gamepad, con funciones como el control de inventario, la mira telescópica de las armas, o el teclado en la cerradura de algunas puertas.



NOVEDADES



TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor / Lo peor	Alternativas			Valoración
Lo mejor: ■ Las gráficos [illegible] ■ La intensidad [illegible]	• Call of Duty Black Ops es el "shooter" del año. Un juego imprescindible. • Halo Reach es un tan espectacular, pero el online se sale. • Resistance es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.	■ GRÁFICOS [illegible]	97	Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.
		■ SONIDO [illegible]	94	
Lo peor: ■ El modo 3D [illegible] ■ El modo online [illegible]		■ DURACIÓN Supera las 10 horas, y además cuenta con un buen multijugador.	91	
		■ DIVERSIÓN [illegible]	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 56

RESIDENT EVIL 6 ¿Terror o acción? La saga resucita con su entrega más grande y espectacular. Nosotros la hemos "destripado" para que no se os escape ni un sólo detalle.



PÁGINA 70

BORDERLANDS 2 Disparos, adrenalina, millones de armas disponibles y mucha diversión en un análisis que no podéis perder... por nada de Pandora.



PÁGINA 68

DISHONORED Esta aventura subjetiva, con infiltración y un estilo impecable, promete ser uno de los juegos del año. ¿Queréis sabéis por qué?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

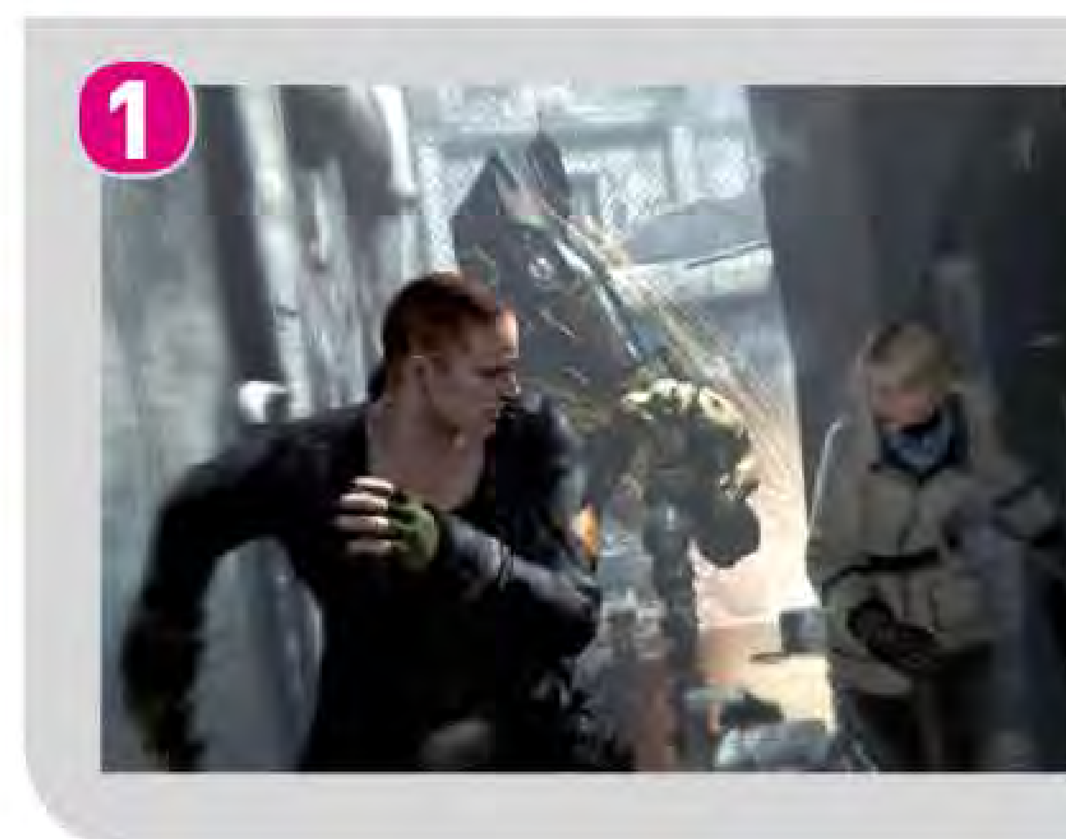


ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA — SEXO — MIEDO — VIOLENCIA — LENGUAJE SOEZ — DROGAS — DISCRIMINACIÓN — APUESTAS — JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura de terror ■ CAPCOM ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 6 de octubre ■ Contenido:

Terror por saturación

RESIDENT EVIL 6



Hay muchas cosas en Resident Evil que nos dan miedo: los zombis, los escenarios oscuros, los efectos del virus C... Y saber si estará a la altura de las mejores entregas de la saga.

■ **PARA QUE NO LE PERDAMOS EL MIEDO** a los zombis, como venía ocurriendo en las últimas entregas de la saga, Capcom ha optado por el exceso. El planteamiento de *Resident Evil 6* recupera elementos de todos los juegos anteriores y los multiplica hasta el límite. No solo es una de las aventuras más largas de la generación, sino que además incorpora todas las mecánicas propias del género: tenemos sustos en escenarios solitarios, hordas de infectados, huidas, vehículos... ¿Y todo esto funciona? Pues sólo a medias. Desde luego, el juego es terriblemente entretenido, y las cuatro campañas (más de 20 horas de duración total) son trepidantes.

Sin embargo este abuso de medios no consigue dar escalofríos. En algún momento la acción es tan exagerada que casi parece cómico. ¿Qué os parece saltar desde un avión de combate sobre la cubierta de un portaaviones mientras nos persigue una criatura gigante? Pues es sólo un ejemplo de lo que nos espera.

➔ **EL CONTROL HA MEJORADO SENSIBLEMENTE** respecto a lo que estamos acostumbrados. Podemos movernos mientras apuntamos y buscar coberturas, como en cualquier "shooter" en tercera persona. Todos los menús se gestionan en tiempo real, sin que la acción se detenga, y una barra de cansancio nos impide realizar todos los ataques cuerpo a cuerpo que queramos. Además los QTE, que son muy frecuentes, están bien resueltos: a veces es cuestión de velocidad y otras coordinación.

Otro de los elementos clásicos que ha desaparecido es la gestión del inventario. El espacio está limitado, pero apenas se nota,





LA CAMPAÑA DE ADA (para un sólo jugador) desvela datos sobre el argumento.



LA ACCIÓN SE IMPONE sobre el terror, en la línea de lo que vimos en el juego anterior, aunque con un ritmo más intenso.



EL CONTROL nos permite apuntar con la mira láser y movernos a la vez. Los menús se controlan en tiempo real.

Los miedos de Leon y Helena

El comienzo del juego (por orden de campañas, aunque no cronológico) intenta reproducir las sensaciones de las primeras entregas de la saga. El primer capítulo es tenso y oscuro, pero a partir de las dos horas, el ritmo se dispara como en una montaña rusa. Algunas zonas están muy inspiradas de *Resident Evil 2*:



LOS PRIMEROS COMPASES del juego nos sorprenden con algún susto y "trucos" como los sonidos fuera de campo.



LAS CALLES DE TALL OAKS transmiten la misma sensación de caos y peligro que Raccoon City en *Resident Evil 2.*



2



3

NIVELES DE MIEDO

Nunca antes un *Resident Evil* se había ambientado en escenarios tan variados (y numerosos):

1. EDONIA es una zona de guerra en los Balcanes, de ambientación fría y abierta.

2. CHINA posee enormes núcleos urbanos e instalaciones secretas.

3. TALL OAKS es un pueblo americano junto a Washington DC.

y no importa el tamaño de los objetos que cargamos. En lugar de mejorar las armas con piezas, tenemos una serie de habilidades (que "compramos" con experiencia) de las que sólo podemos seleccionar tres, como los perfiles en los juegos multijugador.

LA VARIEDAD DE ESCENARIOS Y SITUACIONES es brutal, y tiene guiños a los clásicos, como una armería en Tall Oaks que podría estar perfectamente en Raccoon City o un combate en un avión de pasajeros inspirado en *Code: Veronica*.

Sin embargo todo esto juega en contra del argumento. Hay que terminarse las tres campañas principales, y la secreta, protagonizada por Ada Wong, para enterarse de qué ha pasado con Neo Umbrella, el virus C y los J´avo, y pese a todo, no es gran cosa. Por lo menos ayuda un buen doblaje



Leon

VETERANO DE LA POLICÍA de Raccoon City, su misión al comienzo del juego es garantizar la seguridad del presidente, pero pronto "se tuercen" las cosas.

Jake y Sherry se infiltran

Jake es el personaje más poderoso del juego, capaz de hacer estragos con sus ataques cuerpo a cuerpo. De hecho, en uno de los niveles debe infiltrarse medio desnudo, con la única ayuda de sus puños. También protagoniza trepidantes persecuciones:



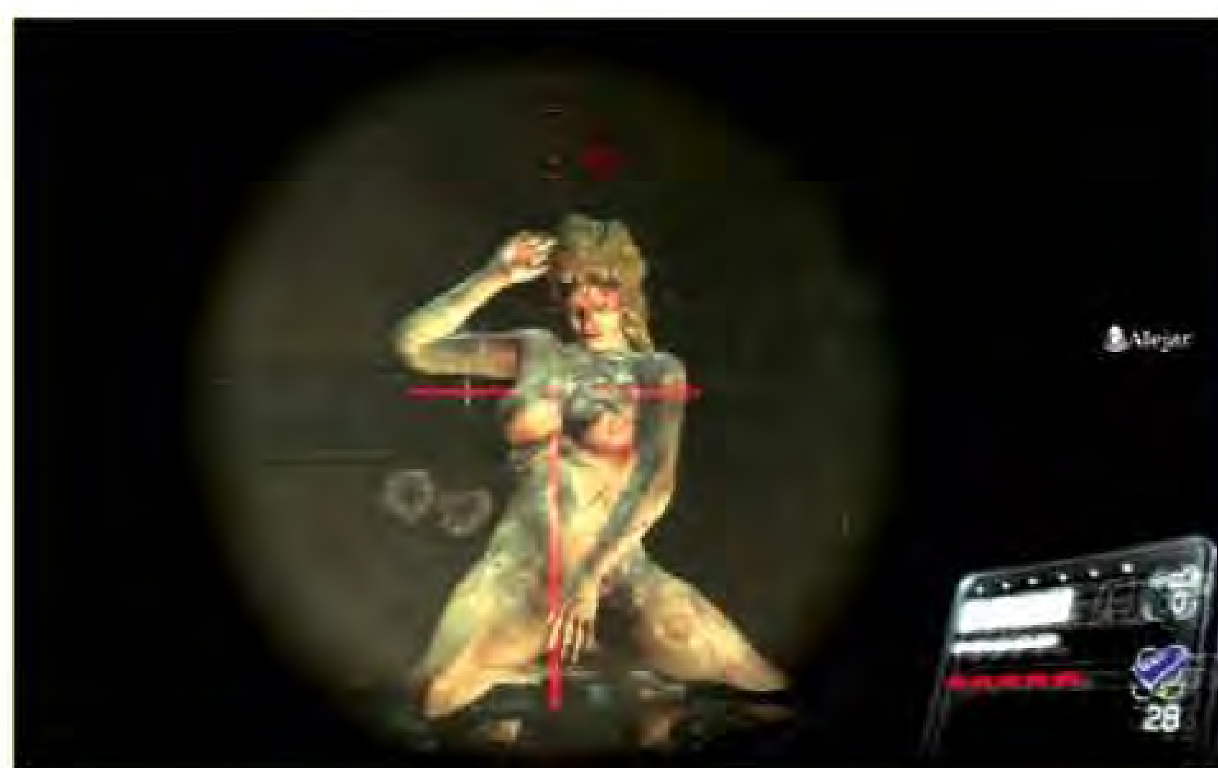
EN LA CABAÑA tenemos que aguantar durante un asalto enemigo, hasta escapar a los mandos de una motonieve.



TAMBIÉN NOS PERSIGUE UN TANQUE al que tenemos que dar esquinazo unas cuantas veces. Finalmente, nos enfrentamos.



EN MOTO atravesamos las autopistas chinas a toda velocidad, realizando saltos y acrobacias.



LA VARIEDAD DE ARMAS no es demasiado alta. Vuelve el arsenal más tradicional, sin posibilidad de modificarlas.



GRÁFICAMENTE el juego presume de unos modelos detallados y escenarios grandes, aunque "cerrados".



LAS SECUENCIAS QTE son muy frecuentes y están resueltas de un modo ingenioso. Cuestión de ritmo y velocidad.



HAY MOMENTOS CONTRARRELOJ como el final de los juegos clásicos, antes de que todo volase por los aires.



EL USTANAK es una de las criaturas que ha generado el virus C... ¡de las más duras!



Ada Wong

Protagoniza una campaña adicional en solitario, con toques de infiltración. Entre sus habilidades exclusivas están la ballesta y un garfio para trepar.

al castellano y una ambientación perfecta (en lugares tan dispares como Norteamérica, China o Europa del Este).

EL MULTIJUGADOR ES UN PUNTO A FAVOR. Las tres campañas principales estás diseñadas para el juego cooperativo (online y a pantalla partida) y, en niveles puntuales, pueden participar hasta cuatro amigos de forma simultánea. También regresa el modo Mercenarios, para que nos enfrentemos a oleadas de zombis en un tiempo limitado, y Caza de agentes, que nos permite interpretar el papel de los "malos" para ponerle las cosas más difíciles a otros jugadores. Por si esto fuera poco, ya se han anunciado tres modos adicionales mediante DLC, que soportarán 6 jugadores: Supervivientes, Depredador y Sitio. Y además el juego tiene coleccionables y estrena la red social Residentevil.net para comparar



LAS CAMPAÑAS SE CRUZAN en algunos combates (para cuatro jugadores online).





■ EL MODO COOPERATIVO SOPORTA 4 JUGADORES EN ALGUNOS NIVELES ■





EN CAZA DE AGENTES controlamos a los "malos" en las partidas de otros jugadores. Sólo online y cuando el jugador lo haya seleccionado.

Acción con Chris y Piers

La campaña de Chris Redfield es la que más se apoya en la acción, y por momentos (cuando visitamos Edonia, en Europa del Este) hasta puede parecer un juego de guerra. El uso de vehículos alcanza un nivel superior cuando nos montamos en un avión AV-8B Harrier, de despegue vertical, que podemos pilotar bajo dos perspectivas (en el interior y con cámara trasera).



EL TERROR en los primeros niveles se apoya en ver cómo "cazan" a los hombres de nuestra unidad de combate.



EN EUROPA el juego tiene un desarrollo casi bélico. Hay tanques, los enemigos disparan, y debemos usar coberturas.



PILOTAMOS UN HARRIER contra un portaaviones, donde nos esperan varios gigantes... ¡y debemos cubrir al compañero!

nuestras puntuaciones y preferencias con otros compañeros de todo el mundo.

Para el final, dejamos un apartado técnico excelente, en el que destaca el diseño de los enemigos y escenarios, y que sólo tropieza por la frecuencia de los tiempos de carga. Las más de 4 horas de secuencias cinemáticas se salen, y algunos efectos de luz consiguen una atmósfera genial. Puede que no dé tanto miedo, pero es un juego brillante. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Es largo y profundo,** con cuatro campañas y varios modos adicionales.

■ **La variedad** de personajes y situaciones, con guiños a los clásicos.

Lo peor

■ **No consigue dar miedo.** Es tan exagerado que a veces resulta cómico.

■ **El argumento** es bastante flojo y está narrado de manera confusa.

Alternativas

• **Dead Space 2** con una atmósfera diferente, también conseguía un buen equilibrio entre terror y acción.
• **Resident evil 5** ha marcado las líneas de éste, pero no resulta tan largo ni tan divertido.

■ **GRÁFICOS** Personajes bien animados y escenarios grandes y muy cuidados.	90
■ **SONIDO** El doblaje al castellano deja en segundo plano la banda sonora y efectos.	88
■ **DURACIÓN** Más de 20 horas de campaña, modos multijugador, extras...	93
■ **DIVERSIÓN** No consigue dar miedo, pero es terriblemente entretenido.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Puede que no sea el mejor *Resident Evil* de la saga, pero desde luego, es el más grande y espectacular (y también uno de los más entretenidos). Sólo se podría mejorar con unas gotas más de terror en la mezcla.

3 ■ Deportivo ■ EA Sports ■ 1 a 22 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya Disponible ■ Contenido:

La culminación de una gran jugada

FIFA 13

Indiscutiblemente FIFA ha sido el rey del fútbol en este generación. Un gran proyecto futbolístico que empezó a gestarse en FIFA 09 y que alcanza toda su madurez.



LA TEMPORADA DE FÚTBOL CONSOLA HA COMENZADO. Y este año el partido se presenta más emocionante que nunca. Konami se ha puesto las pilas con *PES 2013* y EA sigue mejorando. En *FIFA 13* no encontraremos una revolución, pero sí muchas pequeñas mejoras que derivan en un simulador más pulido, como un motor de colisiones mejorado, que consigue recrear el contacto físico entre jugadores de una forma aún más realista. Tanto, que ni siquiera hace falta usar los botones defensivos para arrebatarle la pelota a un adversario en una pugna.

OTRA MEJORA TIENE QUE VER CON LOS CONTROLES. Ya no veremos a cualquier jugador de perfil medio "pinchar" el balón en un pase largo. Acciones de este tipo solo estarán al alcance de cracks como Messi. Pasa igual con los regates: se ha incorporado algunas de las mecánicas y filigranas de *FIFA Street*, pero únicamente estarán al alcance de los más hábiles. Y tendremos más opciones en los lances a balón parado, incluyendo la prometida opción de hacer jugadas ensayadas.

Para aprender a manejar todos los entresijos del control tenemos los Juegos de Habilidad, 32 desafíos divididos en 8 grupos con 4 niveles de dificultad que se desbloquean progresivamente y que componen el modo Entrenamiento más divertido que hemos visto en un juego de fútbol y que podremos disfrutar incluso en los tiempos de carga.

ADEMÁS TENEMOS TODOS LOS MODOS DE JUEGO de FIFA 12, pero mejorados con múltiples detalles. Si jugamos conectados, con la característi-







FIFA 13 OFRECE MÁS REALISMO y un sistema de juego repleto de posibilidades.



EL APARTADO SONORO SIGUE BRILLANDO gracias sobre todo a los comentarios de Manolo Lama y Paco González.



GRÁFICAMENTE CUMPLE con creces. Aunque muchos jugadores no se parezcan a sus "homólogos" reales-

Fichajes para ser aún mejor

Aunque temporada tras temporada *FIFA* sigue siendo el líder en lo que a fútbol consolero se refiere, en EA Sports no se duermen en los laureles y todos los años incluyen nuevas mejoras en el sistema de juego y novedades en opciones y modos de juego. ¿Con qué nos sorprenderán el año que viene?

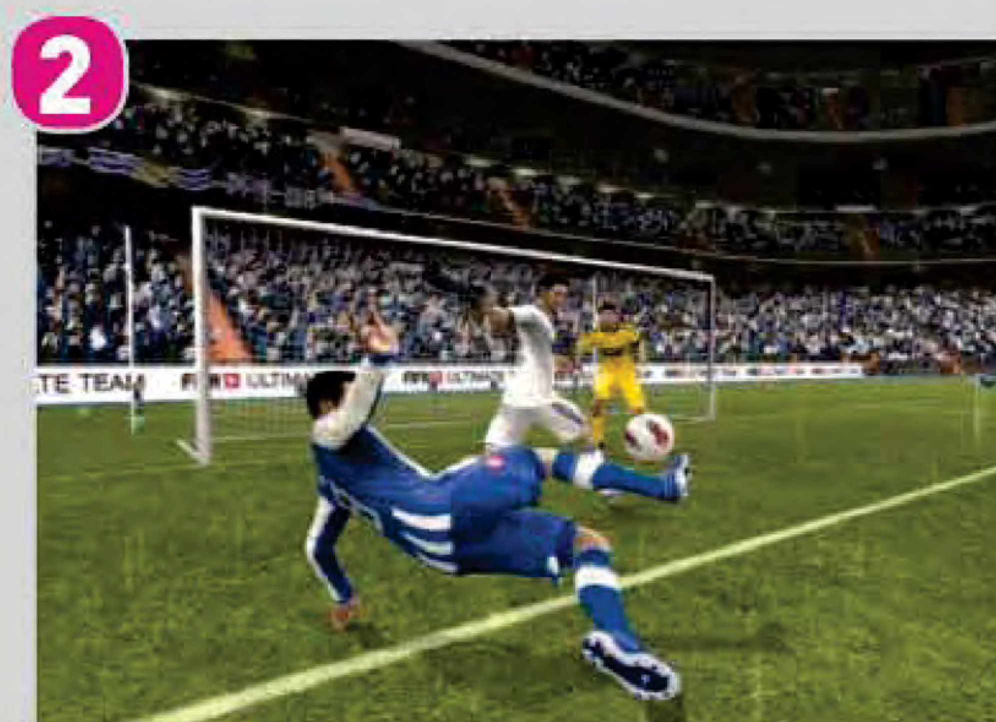


ALGUNAS FILIGRANAS que vimos en *FIFA Street* se han incorporado a *FIFA 13*. Mirad qué caño le hace Xabi Alonso a Piqué.



PS MOVE Y KINECT son otras de las novedades destacables que incluye *FIFA 13* a la hora de jugar. Ambos responden bien.

2



3



FÚTBOL EN ESTADO

Aunque sea un producto continuista, *FIFA 13* incorpora sutiles mejoras que lo hacen aún más "redondo":

1. SUS NUEVOS REGATES y su mejorado motor de colisiones funcionan de lujo.
2. CONTROLAR UN BALÓN o "cazar" bien una volea ya no es tan fácil. No todos los jugadores son Messi...
3. DOMINA TODOS LOS LANCES gracias a los 32 retos de habilidad. Pican lo suyo.

ca Match Day se actualizará con los resultados y acontecimientos más relevantes que estén ocurriendo, proponiéndonos retos alusivos y usando esa información para, por ejemplo, enriquecer los comentarios de Lama y Paco González con esos datos.

El Modo Carrera vuelve a ponernos al frente de nuestro club tanto en el campo como en los despachos, con nuevas opciones como un mejorado sistema de fichajes y la incorporación de una "barra de felicidad" en los jugadores que mide su descontento y que hará que incluso pidan irse del club. Y no falta el modo Conviértete en profesional...

➔ EN CUANTO AL ONLINE, además de los partidos entre 22 jugadores, destaca el modo Temporadas, con ligas de 10 equipos y un sistema de ascensos y descensos para que siempre jugue- ▸▸



LEO MESSI

EL MEJOR JUGADOR DEL MUNDO es la imagen del juego junto al delantero del Valencia Roberto Soldado. Messi es tan letal en el juego como en el fútbol real.



Fútbol para toda la temporada

Ya sea Online u Offline, *FIFA 13* ofrece modos de juego para disfrutar todo el año: modo Carrera (con nuevas opciones), Conviértete en Profesional (también con porteros), Ultimate Team (con nuevas posibilidades), Temporadas Online (ahora también en cooperativo)...



EL MODO CARRERA ofrece nuevas opciones a la hora de fichar y una barra que mide la "tristeza" de nuetros jugadores.



LAS OPCIONES ONLINE son inmensas: partidos de 22 jugadores, modo Temporadas, actualizaciones "Match Day"...



CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL y maneja a un sólo jugador para llevarlo hasta la gloria. Puedes crearlo o elegir uno.



LOS PASES SON BASTANTE PRECISOS aunque requieren de cierta habilidad por nuestra parte. Aprovecha los desmarques.



32 JUEGOS DE HABILIDAD amenizan los tiempos antes de los partidos. Hay de tiro, de pase, de regate... Pican lo suyo.



USA MOVE PARA TRAZAR la dirección y la fuerza del envío. Kinect ofrece opciones como dar distintas órdenes de voz.



GRACIAS A LA OPCIÓN "MATCH DAY", nuestros partidos se actualizarán con datos reales (también los comentarios).



LOS FORCEJEOS Y AGARRONES están mejor que nunca gracias al mejorado motor de colisiones.



23 Ligas

La cantidad de licencias que ofrece *FIFA 13* es mareante. ¡Pero si este año incluso trae la de Arabia Saudí! Sólo echamos de menos la argentina...

mos con gente de nuestro nivel. Lo mejor es que se podrá jugar con un amigo, para disputar el campeonato en cooperativo contra otros equipos de dos.

También podremos disfrutar de temporadas de Clubes Pro o del Ultimate Team, que promete novedades como subir de categoría o una aplicación para las subastas en smartphones. Y en todos estos modos ganaremos puntos para ayudar a que nuestro equipo favorito suba en el ránking mundial con la característica "Apoya a tu club". Y todo pudiendo controlar a los clubes de 23 ligas, licenciadas y actualizadas, y cerca de 50 selecciones, muchas con equipaciones clásicas que podremos desbloquear.

→ EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, en *FIFA 13* se han mejorado detalles como la iluminación, pero flojea el modelado de los futbolistas poco conocidos, que siguen sin parecerse a su ho-



LAS ENTRADAS A RAS DE HIERBA son algo más efectivas que en *FIFA 12*. Todo un acierto.





■ AUNQUE GRÁFICAMENTE PUEDE MEJORAR, ES EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL PARA PS3 Y 360 ■





LA SUBLIME AMBIENTACIÓN no sólo se apoya en las licencias. Veremos a "cracks" como Mario Balotelli haciendo sus celebraciones características.

Con licencias para abrumar

James Bond tiene licencia para matar y *FIFA 13* tiene licencias para dar y tomar. Chistes malos aparte, esta saga cada año se supera en este sentido, por increíble que parezca. *FIFA 13* ofrece 23 Ligas (algunas con sus divisiones inferiores, como nuestra Liga Adelante) con todos sus clubes reales y actualizados al detalle (eso sí, habrá que estar conectados). También trae 46 selecciones nacionales.



LA LIGA ADELANTE está incluida junto a la Liga BBVA. Por si queréis repetir partidos como el famoso "Alcorconazo"...



LAS NUEVAS EQUIPACIONES están recreadas al detalle, incluyendo terceras equipacines e incluso zamarras clásicas.



AÚN FALTA PARA EL MUNDIAL, pero ya podemos empezar a entrenarnos con las cerca de 50 selecciones nacionales que trae.

mólogos reales... Una vez más, el modelado de los jugadores es el principal aspecto a mejorar en futuras versiones.

Y si tenéis PS Move o Kinect os gustará saber que *FIFA 13* es compatible con ambos sistemas, lo que nos parece un acierto, aunque nosotros seguimos prefiriendo el control tradicional.

En fin, que *FIFA 13* sigue mejorando año tras año y cada vez es un simulador de fútbol más completo, pulido y redondo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las mejoras** en el sistema de juego amplían las posibilidades.

■ **La cantidad de opciones** y licencias que incluye es abrumadora.

Lo peor

■ **El parecido físico** de los jugadores muchas veces es francamente mejorable.

■ **Entre sus licencias** falta el Camp Nou y echamos en falta ligas como la argentina.

Alternativas

• **Pro Evolution Soccer 2013,** su gran rival, ha mejorado mucho este año, aunque sigue por debajo.
• **FIFA Street** es "pachanguero", pero gustará a los futboleros y además *FIFA 13* incluye algunos de sus regates.

■ **GRÁFICOS** Notables, aunque los modelos de los jugadores son mejorables.	90
■ **SONIDO** Gran sonido ambiente y ahora los comentarios también se actualizan.	95
■ **DURACIÓN** Es todavía más completo que el anterior. Os durará toda la temporada.	97
■ **DIVERSIÓN** Partidos llenos de posibilidades, tanto sólo como en compañía.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico que empezó con *FIFA 09* y que este año vuelve a sorprendernos con una entrega todavía más pulida y "redonda". Es el mejor y más completo simulador de fútbol del mercado.

PES 2013 vs FI



Pro Evolution Soccer 2013

Gráficos	 **LOS JUGADORES** son, en su gran mayoría, un calco de sus homónimos reales. Además, este año se ha potenciado esta característica gracias al llamado Player ID, un sistema que "clava" los movimientos más reconocibles de los principales "cracks" (unos 40 ó 50 jugadores lo tienen). En este sentido, han incluido animaciones nuevas y también se ha mejorado la recreación del contacto físico entre los jugadores, aunque *FIFA* le saca todavía mucha ventaja en este terreno. Y también hay animaciones que siguen resultándonos algo robóticas. La revolución vendrá el año que viene cuando presenten el nuevo motor gráfico.
Sonido	 **CARLOS MARTÍNEZ Y JULIO MALDONADO "MALDINI"** siguen siendo los comentaristas en esta entrega. El primero narra el partido propiamente dicho, mientras que "Maldini", experto en fútbol internacional, de vez en cuando interviene con algún análisis (pero no mucho). Están algo mejor que el año pasado, aunque a veces los comentarios no concuerdan mucho con lo que está pasando en el campo. En cuanto al sonido ambiente, es dinámico y en general está bien, aunque seguimos encontrando algunos desajustes: y es que tampoco es muy normal que, al marcar el segundo gol, el publico empiece a cantar "eo, eo, eo, esto es un chorreo...".
Modos de juego	 **LA CHAMPIONS LEAGUE** sigue siendo la competición más apetecible en *PES 2013*, junto con la Copa Santander Libertadores (para los jugadores latinoamericanos). La modalidad Football Life aglutina la famosa Liga Master en la que llevaremos a nuestro club a lo más alto (se puede jugar ofline u online), y Ser una Leyenda (en el que manejaremos a un solo jugador y lo haremos "crecer"). También ofrecerá nuevas opciones a la hora de crear nuestra Comunidad (por ejemplo, tendrá en cuenta dónde vivimos para buscar oponentes que vivan en nuestra misma zona) y partidos Online para 8 jugadores. Su Online es inferior al de *FIFA 13*.
Opciones y Equipos	 ***PES 2013* TRAE UNOS 150 CLUBES LICENCIADOS,** aunque no todas las Ligas lo están.. Por ejemplo, la inglesa sigue ofreciendo equipos reales como el Manchester United junto a otros como el "North London" (que en realidad es el Arsenal). Sí está nuestra Liga BBVA licenciada con los equipos reales aunque las plantilas no están actualizadas (los fichajes se actualizan mediante parche) Como novedad, incluye la Liga brasileña. No tiene el calendario oficial de la Champions, pero a cambio podemos colar a equipos como el Celta de Vigo o el Betis en esta competición europea. E incluye los estadios reales de nuestra Liga BBVA. Todo un puntazo.
Control y Jugabilidad	 **EL MODO ENTRENAMIENTO** nos ayudará a aprender todos los entresijos del control, desde los lanzamientos a balón parado hasta los nuevos regates, que son mas "naturales" y surgen de una forma bastante intuitiva (usando los sticks para el regate en dos toques, o el botón R2 o el gatillo derecho para pisar la pelota). También se han mejorado los controles orientados al primer toque. Y pases y disparos a puerta son tan precisos como siempre. Los fanáticos de la serie no tendrán problemas, aunque es posible activar distintas ayudas para que sean "semiasistidos". La jugabilidad se acerca a los *PES* de PS2 en esta entrega.
Diversión	 **LAS MEJORAS EN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL** son el gran avance de esta entrega. Tanto, que hacen que los partidos sean mucho más divertidos y convincentes que en anteriores temporadas. Gracias a la llamada Pro Active AI veremos férreos marcajes o defensas en zona, coberturas en caso de que un central suba al ataque, desmarques tan lógicos como que un lateral doble al extremo o falsos movimientos del "nueve" para arrastrar a los defensas rivales y abrir huecos. Y los porteros responden mucho mejor. Todo ello hace que *PES 2013* sea el mejor *PES* de la generación y sus partidos, los más divertidos.

Valoración Final

EL "PARTIDO DEL SIGLO" ESTÁ MÁS REÑIDO que nunca esta temporada. *FIFA 13* ofrece un producto más pulido y mejorado. Su sistema de juego, su gran cantidad de opciones y licencias y sus múltiples posibilidades Online vuelven a coronarlo como el mejor y más completo simulador de fútbol. Pero por

FA 13

Real Madrid vs. Barcelona. Cristiano Ronaldo vs. Leo Messi. *PES* vs. *FIFA*. Estos duelos se repiten todos los años, pero esta temporada el "partido del siglo" en consola está más reñido que nunca.



FIFA 13

	FIFA 13
Gráficos (Ganador)	**SI EN ALGO TIENE MARGEN DE MEJORA** *FIFA 13* es, sin dudan en el apartado gráfico. El modelado de los jugadores puede mejorar y mucho, ya que sólo los jugadores más famosos se parecen realmente a sus equivalentes en el futbol real. Los futbolistas de perfil medio-bajo no suelen parecerse nada. En lo que *FIFA 13* no tiene rival es a la hora de recrear los "cuerpeos", agarrones y pugnas por el balón. El motor de colisiones ha sido pulido y funciona aún mejor. Y también se han trabajado los efectos de iluminación: ahora podremos elegir la hora del partido (desde las 12h hasta las 22h.) y la iluminación cambiará radicalmente.
Sonido (Ganador)	**MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ** siguen haciendo un gran trabajo. Manolo Lama nos parece uno de los mejores narraradores de partido de este país y lo vuelve a demostrar en *FIFA 13* bien asistido por Paco González. Y este año rozan la excelencia si jugamos conectados y con la función "Match Day" activada, ya que los resultados y datos reales que se vayan produciendo en la vida real (sanciones, lesiones...) se irán incorporando a los comentarios vía actualización, lo que hará que los partidos ganen en realismo. En cuanto al sonido ambiente, cumple con creces aunque no dista mucho de lo que exhibía la entrega anterior.
Modos de juego (Ganador)	**EL MODO CARRERA** puede disfrutarse como jugador o como manager de tu club favorito. Además, tenemos la modalidad Conviértete en Profesional, en la que manejaremos sólo a un jugador (incluyendo al portero, algo que ya era posible en *FIFA 12)*. Otro modo que repite es Ultimate Team en el que habrá que lograr el mejor equipo a base de cartas (con nuevas funciones como una app para smart, entrénate con los 32 juegos de Habilidad, juega Online en partidos de hasta 22 jugadores o en el modo Temporadas que ahora puede jugarse en cooperativo con un amigo en el equipo...). Fútbol para todo el año.
Opciones y Equipos (Ganador)	***FIFA 13* VUELVE A MOSTRARSE INTRATABLE** en este apartado. Ofrece 25 ligas licenciadas, (incluyendo algunas con divisiones inferiores) Por supuesto, entre ellas están la Liga BBVA y la Liga Adelante (o sea, la Primera y la Segunda División españolas). La variedad es tal que este año hasta tiene la Premier de Arabia Saudí, aunque seguimos echando de menos otras competiciones más importantes como la argentina o la turca (aunque sí trae sus principales equipos licenciados). También ofrece 46 selecciones nacionales, la mayoría licenciada, aunque en este sentido es inferior a *PES 2013*. Además, este año ha perdido el Camp Nou...
Control y Jugabilidad (Ganador)	**A LA HORA DE JUGAR, *FIFA 13* SIGUE CRECIENDO** y nos presenta un motor de colisiones mejorado. Ni siquiera hace falta usar los botones defensivos para quitarle la pelota a un contrario en una pugna. Otro detalle a destacar es que ahora no todos los jugadores son capaces de "pinchar" un balón a lo Zidane. "Cracks" como Messi sí podrán hacerlo, pero la mayoría no lo harán tan bien. Y también incorpora algunos regates de *FIFA Street*, aunque las filigranas tampoco estarán al alcance de todos los jugadores. El ritmo de juego es algo más alto que en *FIFA 12*, lo que puede no gustar a los puristas. Y ahora es compatible con Move y Kinect.
Diversión (Ganador)	***FIFA 13* ES EL MEJOR Y MÁS COMPLETO** simulador del mercado y, por lo tanto, es el más divertido. Ofrece muchas más opciones que *PES* en casi todos los terrenos y cuida mucho más la ambientación. Todo ello repercute de forma directa en la diversión, que gana muchos enteros jugando Online ya que *FIFA 13* le da un "buen baño" a PES 2013 en este sentido. Además se han suavizado algunos aspectos que muchos no le gustaron de *FIFA 12*, como la polémica "defensa dinámica. Eso sí, también os advertimos de que es un juego "continuista" y muchos pueden verlo muy parecido al anterior, aunque en el fondo sea un producto mucho mas redondo.

primera vez en este generación, PES 2013 es capaz de plantarle cara presentando la mejor entrega en muchos años (aunque siga por debajo en la mayoría de los aspectos). Y dado que *FIFA 13* es un producto "continuista", tal vez haya más gente este año que quiera probar *PES*, que además es más barato...



→ Y EL MEJOR ES... FIFA 13

18 ■ Aventura ■ Bethesda ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 11 de octubre ■ Contenido:

Poco ruido y muchas muertes

DISHONORED

Una nueva franquicia llega al mundo consolero sin hacer mucho ruido (igualito que su protagonista, Corvo) pero es tan bueno que se convierte, sin duda, en uno de los juegos del año.



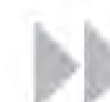
1

■ **LA CIUDAD DE DUNWALL**, una especie de Londres de finales del XIX con un toque "steampunk", agoniza ante una plaga de ratas portadoras de una terrible enfermedad. Los ricos viven aislados (gracias a los postes fulminantes, unas puertas que desintegran al que ose atravesarlas), mientras los pobres enferman y se convierten en afligidos, algo así como zombis. Nuestro protagonista, Corvo, es el Lord Protector (guardaespaldas) de la emperatriz Jessamine, que es asesinada en nuestras propias narices. El muerto nos cae a nosotros, así que tenemos que dar con los verdaderos magnicidas y salvar a su hija Emily, secuestrada por los mismos rufianes.

➔ **CORVO ES UN ASESINO MORTÍFERO**, y aunque cuenta con una espada, una ballesta, granadas... es un maestro del sigilo. Gracias al Forastero, un misterioso personaje, nos hacemos con increíbles poderes. En total disponemos de 6: Ráfaga, un viento que rompe puertas y lanza a los enemigos por los aires; Ataque Voraz, que invoca un grupo de ratas; Ralentí, que detiene el tiempo; Posesión, para entrar en el cuerpo de animales y personas; Guiño, que sirve para teletransportarnos en pequeñas distancias; y Visión Tenebrosa, que nos permite ver objetos y enemigos a través de las paredes.

Mezclar las distintas habilidades es la auténtica salsa de *Dishonored*. Por ejemplo, vemos a un enemigo a través de una pared, escalamos a un tejado usando guiño, paramos el tiempo para que no nos pille, le asesinamos por la espalda e invocamos un grupo de ratas para que devoren el cadáver y otros guardas no den la alarma al verlo. Casi nada.



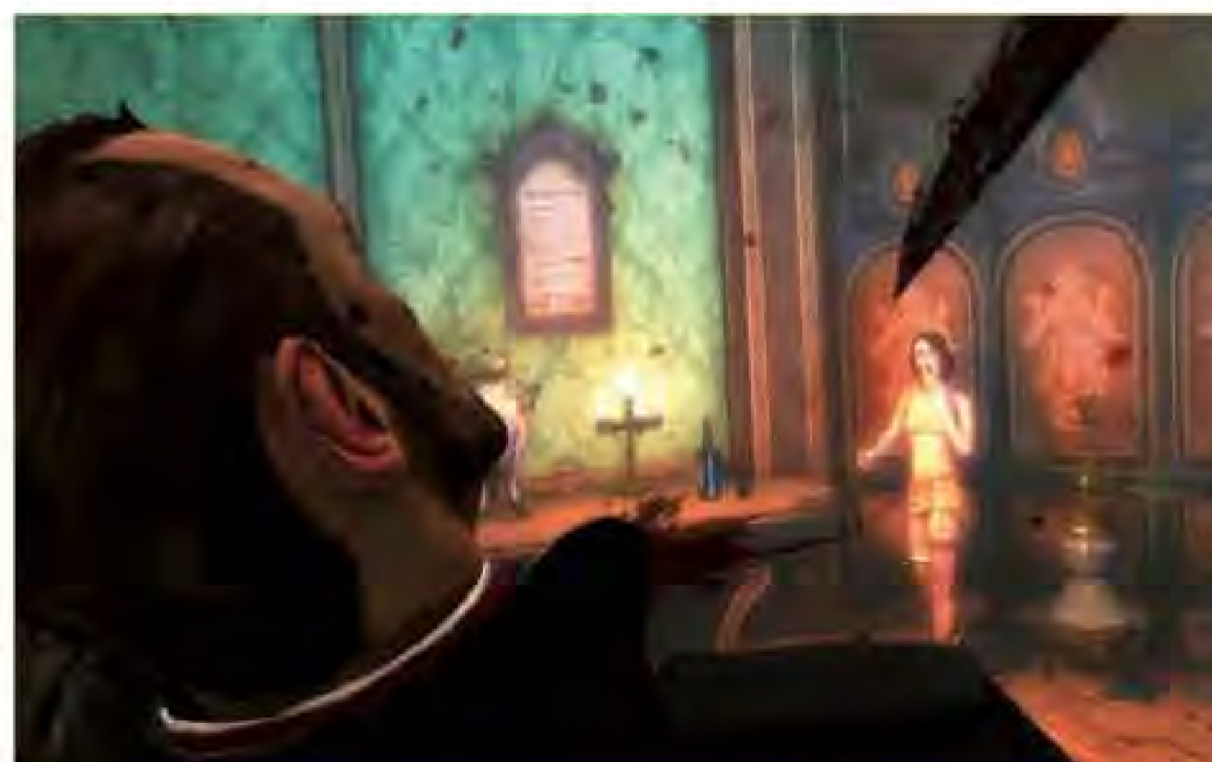




CORVO debe detener a los asesinos de la emperatriz y proteger a la heredera al trono.



LOS PODERES SOBRENATURALES de Corvo le convierten en una sombra a la que nadie puede ver, oír, ni detener.



ASESINAR SIN SER DESCUBIERTO es la auténtica miga del juego. Es decir, evitar la cara de sorpresa de la del fondo.

Diseñando la ciudad perfecta

Nuestro siguiente objetivo siempre está señalado, aunque la verdadera gracia está en ver cómo llegamos hasta él. El diseño de la ciudad es perfecto, la inmersión total, el abanico de caminos muy grande y siempre descubres un nuevo modo de llegar hasta una determinada zona al rejugar las misiones:

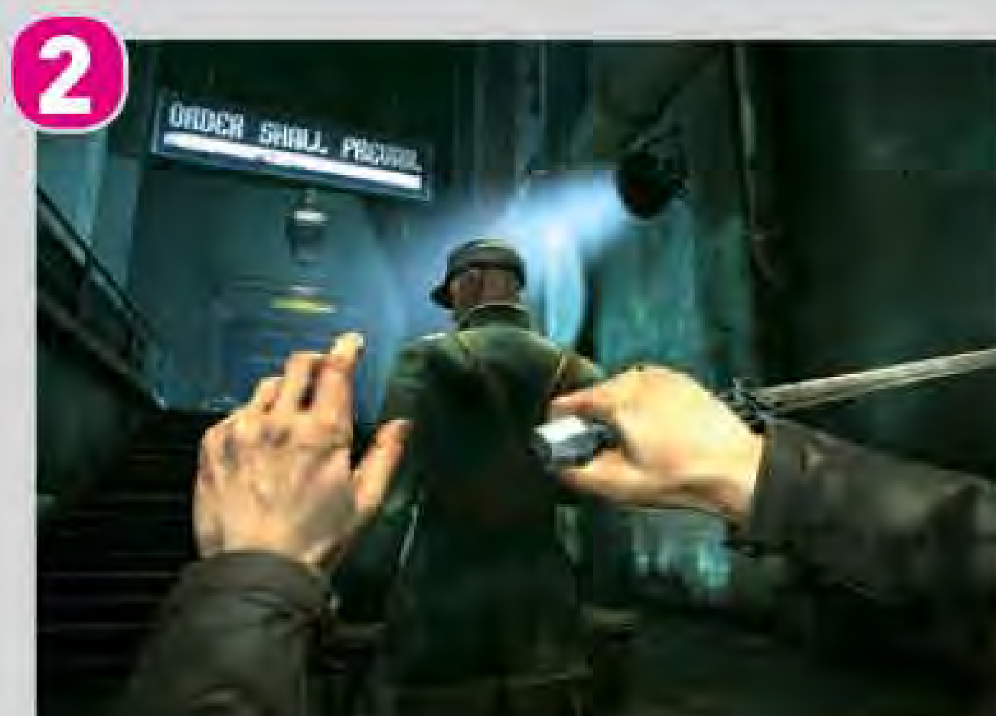


LA TORRE DE DUNWALL es uno de los escenarios más grandes, lleno de pociones, runas, dinero y talismanes esperándonos.



LA COHERENCIA de cada nivel es total. Los edificios, callejones, alcantarillas,etc. están ahí para ser explorados, no para decorar.

2



3



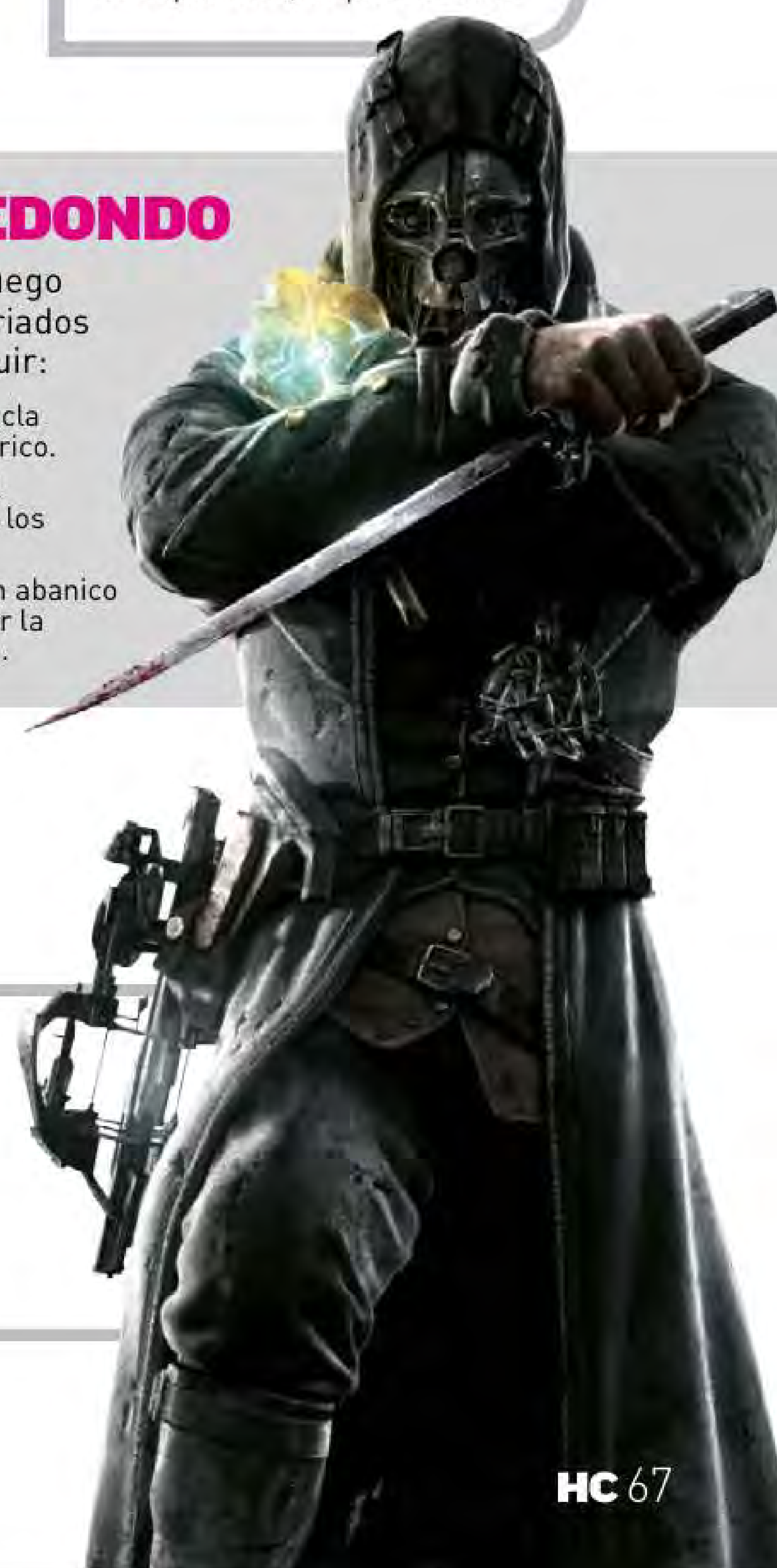
UN JUEGO REDONDO

Los ingredientes de un juego sobresaliente son tan variados como difíciles de conseguir:

1. EL DISEÑO ARTÍSTICO mezcla realismo, ficción y toque pictórico.

2. LA LIBERTAD para elegir el método en que acabamos con los enemigos es impresionante.

3. LOS PODERES nos abren un abanico realmente brutal para afrontar la aventura como más nos guste.



MUCHOS JUEGOS PROMETEN LIBERTAD, pero solo unos pocos ofrecen libertad jugable. Aquí no elegimos el orden de las misiones, ni tenemos una ciudad abierta, etc. pero sí que escogemos cómo llegar a nuestro objetivo y cómo eliminarlo. Incluso podemos acabar el juego sin matar a nadie. Podemos asesinar a nuestro objetivo sin más, o currárnoslo un poco para que el "pobre diablo" siga vivito y coleando pero apartado del mundanal ruido como esclavo de una mina, en manos de un admirador chiflado que promete "cuidarle" y muchas más, que no os queremos "destripar".

Más importante incluso es el diseño de la ciudad de Dunwall, un elemento tan crucial para el juego como lo fue Ciudad 17 para *Half-Life 2*. Por ejemplo, para colarnos en el burdel Golden Cat, podemos derribar la puerta

Corvo

9 PERSONAS SEPARAN a nuestro "prota" y su misión. Podría sentarse a hablarlo con ellos, pero Corvo es más de aparecer a su espalda y rebanarles el cuello.

Las mil y una muertes

Nuestros recursos a la hora de acabar con los enemigos parece que no tienen fin. Podemos pegar una mina a una rata, poseerla y hacerla explotar junto a unos guardas, parar el tiempo y colocar a un malo en la trayectoria de la bala... Y hay muchas más:



RÁFAGA hace que los enemigos salgan volando, estrellándolos contra una pared, un poste fulminante, tirándolos al mar...



PODEMOS PARAR EL TIEMPO, repartir unas cuantas balas aquí y allá y ver el bonito espectáculo al volver a velocidad normal.



UNA VEZ DESCUBIERTOS, siempre podemos liarnos a tiros, a espadazos, lanzar granadas, colocar minas, invocar ratas...



LOS HABITANTES DE DUNWALL se dividen en criminales, afligidos, supervivientes y guardas. La pelea está asegurada.



LOS ARISTÓCRATAS suelen estar entre los objetivos preferidos de Corvo. Se les acabó el pegarse la vidorra.



LOS TEJADOS son perfectos para pasar desapercibidos, aunque podemos toparnos con otros letales asesinos.



ESTOS TÍOS CON MÁSCARA van tocando un órgano que impide que usemos los poderes, así que a espadazo limpio.



DESDE UNA CORNISA podemos lanzarnos para asesinar a algún guarda incauto.



Criminal

Además de enfrentarnos con soldados, tallboys, perros, arcos voltáicos y demás peligros, nos las vemos con bandas de criminales que buscan riqueza en mitad del caos.

usando ráfaga, poseer a un pez y entrar por los desagües del baño, entrar por los tejados usando guiño, convertirnos en rata y entrar por la alcantarilla...

→ LAS HABILIDADES Y LOS PODERES de Corvo se mejoran gastando las runas que encontramos escondidas en los escenarios, pero eso no es todo. También hay 40 talismanes de hueso desperdigados, que nos otorgan mejoras como sufrir menos daño de las ratas, hacer menos ruido al correr, etc. Ante semejante poderío, lo lógico sería pensar que Corvo es invencible y que el juego debe ser facilón, ¿no? Pues nada más lejos, ya que el coste de maná y la duración de cada poder está muy equilibrado, lo que evita que avancemos de posesión en posesión hasta el objetivo, por ejemplo. Además, una vez descubiertos, Corvo no es más resistente que sus enemigos. Tras 12



"PIRATEAMOS" postes fulminantes y otros artilugios para volverlos contra los enemigos.





JUGABILIDAD GENIAL Y DISEÑO DE LUJO SE MEZCLAN PARA CREAR UN JUEGAZO





NUESTROS ENEMIGOS van desde ratas, guardas o afligidos (izq.) a los "Tallboy", (dcha.), unos zancudos armados hasta los dientes.

El reparto entre las sombras

Corvo no está solo en su lucha contra el Lord Regente y sus traidores. Fundamentalmente nos ayudan los Conspiradores, dándonos misiones o mejorando nuestro equipo (como hace Piero, uno de los científicos del grupo). Eso sí, el elenco restante está igual de bien diseñado y de desarrollado. Aunque nuestra favorita es la Sra. Andrajos, hay muchos otros personajes memorables:



EMILY es la hija de la emperatriz. Ahora solo confía en Corvo y su actitud hacia nosotros cambia si somos más o menos letales.



SAMUEL es el barquero que nos traslada hasta cada una de las misiones y nos da pistas y consejos para superarlas.



LOS SECUNDARIOS también están a la altura. Mirad las pintas que lleva la madama del burdel Golden Cat. Insuperable.

horas de juego y 9 misiones podemos decir "a grito pelao" que *Dishonored* es un juegazo. Técnicamente no es sorprendente, pero su diseño artístico y de niveles nos tiene enamorados. La banda sonora es muy buena y el sensacional doblaje al castellano termina de redondear la experiencia. Una vez que entras en la ciudad de Dunwall, lo haces con todas las consecuencias, y ya no querrás jugar a nada que no esté tan bien diseñado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** hace que nos sintamos dentro de Dunwall y su historia.
- **El diseño de niveles** y artístico es de lo mejor que hemos visto esta generación.

Lo peor

- **Es corto para lo bueno que es.** 12 horas de este juegazo nos han sabido a poco.
- **No aprovechar** las inmensas opciones que tiene y jugarlo como un shooter más.

Alternativas

- La saga **Bioshock** también es un shooter diferente, aunque el diseño de niveles es inferior.
- **Deus Ex Machina** comparte el estilo de sigiloso, pero ofrece menos opciones.

GRÁFICOS Técnicamente son correctos. La dirección artística es genial.	90
SONIDO La música es buena, pero el doblaje al castellano se lleva la palma.	92
DURACIÓN Unas 12-15 horas para completarlo todo, aunque es muy rejugable.	82
DIVERSIÓN La libertad de acción y el diseño de niveles nos tienen enganchados.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Verdadera libertad de acción, rejugabilidad máxima, un apartado artístico espectacular, ambientación soberbia, historia atractiva, sigilo y acción,... *Dishonored* tiene tantas cosas buenas que no nos caben en esta valoración.

18 ■ Shoot'em up ■ 2K ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Se abre la caja de Pandora

BORDERLANDS 2

Tiros, rol, cooperación, toneladas de armamento, un mundo abierto... Los buscadores de la Cámara regresan a las tierras fronterizas para dejar claro que, allí, todo es a lo bestia.



■ **UNA CÁMARA SE HA ABIERTO EN PANDORA,** y Jack el "Guapo", presidente de la Corporación Hyperion, anhela encontrarla para despertar al guerrero alienígena que allí mora. Como nuevos buscadores de la Cámara, en esta secuela de la agradable sorpresa que fue el primer *Borderlands*, nos toca frustrar sus pérfidos planes.

La base del juego son los disparos en primera persona. Ahora bien, existe un sistema de progresión por niveles a base de experiencia, que afecta a parámetros como la salud, el poder de ataque o la posibilidad de equipar o no determinadas armas. Empezamos en nivel 1 y se puede llegar hasta el 50, lo que repercute en los tiroteos con los enemigos. Por ejemplo, si estamos en nivel 10 y se nos ocurre ir a una zona donde los enemigos estén en el 15, nos costará la vida abatirlos, literalmente, porque no les haremos ni cosquillas.

➔ **HAY CUATRO PERSONAJES CONTROLABLES,** cada cual con sus propias características y habilidades de acción, que hacen que sea muy diferente manejar a unos u otros, algo que aumenta la rejugabilidad del título. La existencia de esos diversos personajes entronca con otra gran virtud de *Borderlands 2*: el cooperativo, que asciende a cuatro jugadores online o a dos, si es a pantalla partida, sin que existan modos competitivos.

La duración es otro de los puntos fuertes, pues la historia principal dura casi 30 horas, a lo que hay que sumar las misiones secundarias y la idoneidad de llegar a nivel 50 de experiencia si queremos derrotar a Terramorphous, un jefazo opcional de armas tomar. La dinámica de las







LOS BUSCADORES DE LA CÁMARA vuelven a tomar Pandora, para que Jack el 'Guapo' no se salga con la suya.



EL APARTADO GRÁFICO combina el motor Unreal 3 y el 'cel shading', con unos efectos de luz realmente imponentes.



EL PLANETA PANDORA cuenta con entornos más variados que la primera entrega: desiertos, glaciares, montañas...

El árbol de la evolución

Cada uno de los cuatro personajes seleccionables (que serán cinco a partir del 16 de octubre, cuando se incorpore Gaige, el Mechromancer, en forma de DLC) cuenta con sus propios poderes especiales. A su vez, cada uno puede evolucionar de distintas formas, según asignemos los puntos de experiencia:



LA HABILIDAD DE ACCIÓN es un poder que se puede activar cada cierto tiempo: torretas, invisibilidad, poderes psíquicos...



CADA PERSONAJE tiene tres árboles de evolución. Se puede completar uno al 100% o bien hacer una combinación.

2



3



AUNANDO TIROS Y ROL

El desarrollo de *Borderlands 2* combina ideas de diversos géneros:

1. SHOOTER. Los disparos en primera persona son la base de la aventura.

2. RPG. Hay 50 niveles de experiencia, enemigos con barras de salud "numéricas", varias vías de evolución y un mundo abierto.

3. EL COOPERATIVO para cuatro jugadores pone la guinda. Si es a pantalla partida, se pueden juntar dos usuarios.

misiones es, básicamente, la de avanzar a tiros, pero no se hace nada repetitiva, gracias a la variedad de situaciones, escenarios y enemigos. El único aspecto negativo es que, en ocasiones, las misiones se hacen demasiado largas (hasta más de una hora).

EL PAISAJE DE PANDORA HA MEJORADO sobremanera respecto a la primera entrega, cuyo decorado desértico acababa por cansar. Ahora hay glaciares, ríos, zonas montañosas, presas, lagos, reservas animales... Todo ello, con un estilo "cel shading" que apuesta por el colorido y los efectos de luz (atentos a la progresión cíclica día-noche). Sólo se le puede achacar la existencia esporádica de "clipping" (si nos acercamos a los enemigos muertos, podemos "traspasar" su cuerpo) y "popping" (cuando vamos a bordo de un vehículo y



Salvador

EL GUNZERKER es el más bestia de los cuatro personajes. Se pirra por llamar "pendejos" a los pobres rivales, al estilo mexicano.

Un arsenal casi infinito

Hay cientos de armas, que se clasifican en seis grupos: pistolas, fusiles de asalto, subfusiles, escopetas, rifles de francotirador y lanzacohetes. Pueden incorporar varios tipos de daño elemental, que las hacen más poderosas:



LA ELECTRICIDAD permite vencer escudos. También hay fuego, útil para carbonizar a los enemigos de carne y hueso.



LA CORROSIÓN es genial contra enemigos blindados, como los robots estibadores, que son multitud en Pandora.



EL SLAG es una especie de veneno que merma la vida de los enemigos y que potencia, a su vez, los otros daños elementales.



LA PERSONALIZACIÓN se basa en diseños predeterminados. Se puede cambiar la cabeza y el color del traje.



SANCTUARY es el escenario principal del juego. Allí, interactuamos con la resistencia para obtener encargos.



LOS VEHÍCULOS se reducen a una tanqueta y un todoterreno. Son útiles para recorrer grandes distancias en poco tiempo.



LA SEGUNDA OPORTUNIDAD se activa al morir. Si matamos a alguien antes de que el crono llegue a cero, resucitamos.



LA ACCIÓN es salvaje en el juego, sobre todo cuando se usan poderes especiales.



Maya

Se dice que sólo pueden existir unas pocas sirenas al mismo tiempo en el mundo. Ella es una de esas elegidas, y sus poderes telequinéticos la convierten en un peligro para los maleantes.

a toda velocidad, los hierbajos brotan de la nada más absoluta).

Para tumbar a los enemigos hace falta material, y ahí *Borderlands 2* saca toda su artillería pesada: cientos de armas, que se pueden encontrar en cajas, recogerlas en el campo de batalla, comprarlas, ganarlas superando misiones, hablando con personajes secundarios… En la variedad está el gusto, y cada situación aconsejará usar una diferente, sobre todo en función de si llevan adosado un daño elemental (como fuego, electricidad, corrosión o veneno). Como complemento, también hay que preocuparse por cargar un escudo que proteja de los proyectiles enemigos, así como modificadores de clase y mejoras.

→ EL HUMOR Y EL DESENFADO, apoyados en un espectacular doblaje al castellano, son geniales. El juego sabe reírse de sí mismo, con personajes secunda-



LA HISTORIA dura 30 horas, a lo que hay que añadir las misiones secundarias.





■ EL COOPERATIVO PARA CUATRO ES DE LO MEJOR DE LA PRESENTE GENERACIÓN ■





LOS ENEMIGOS son variados. Hay humanos, robots y fauna autóctona. Destacan los llamados 'cabronazos' y los jefazos finales.

Los buscadores de la cámara

Antes de empezar la aventura, hay que elegir entre cuatro personajes. El control es similar, pero no así sus habilidades:



EL COMANDO AXTON despliega torretas, que pueden llegar a generar una explosión nuclear al contactar con el suelo.



EL ASESINO CERO puede volverse invisible y aprovechar para encadenar infinidad de combos con su katana.



LA SIRENA MAYA puede generar portales que borran a los enemigos del campo de batalla y los trasladan a otra dimensión.



EL GUNZERKER SALVADOR puede empuñar dos armas al mismo tiempo y atraer a todos los enemigos hacia sí.

rios de lo más hilarantes, como el robot parlanchín Claptrap o la psicópata Tina Chiquitina, una niña de trece años muy ducha en el arte de los explosivos.

La nueva criatura de Gearbox se convierte, por derecho propio, en uno de los grandes monstruos de este 2012. Sus enormes posibilidades y su ritmo frenético lo convierten en un serio candidato a juego del año y, desde luego, a formar parte de cualquier jugoteca de buen gusto. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El cooperativo,** que permite repartir balazos online junto a tres amigos.

■ **Los personajes,** cada uno de los cuales tiene sus propios poderes especiales.

Lo peor

■ **Fallitos gráficos,** como "popping" y "clipping", pero que son esporádicos.

■ **Los vehículos** son escasos y apenas se les saca partido en las misiones.

Alternativas

• **Fallout New Vegas** también une disparos y RPG, aunque el componente rolero es mucho más acusado.
• **Gears of War 3,** en Xbox 360, también tiene disparos y campaña cooperativa para cuatro.

■ **GRÁFICOS** El "cel shading" da una gran personalidad y no hay ralentizaciones.	90
■ **SONIDO** El doblaje al castellano es genial y casa de maravilla con el humor.	93
■ **DURACIÓN** La campaña dura 30 horas, hay misiones secundarias y es rejugable.	94
■ **DIVERSIÓN** El control responde muy bien y el cooperativo es insuperable.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

La mezcla de disparos y rol de Gearbox da en el clavo, llegando a un extremo delirante: cooperativo para cuatro, variedad de personajes y habilidades, cientos de armas, gran duración, estética muy personal... Un juegazo con mayúsculas.



Entrevista en HOBBYCONSOLAS.com

12 ■ Rol ■ Blizzard ■ Sin límite de jugadores ■ Castellano ■ 35 ,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



EL MONJE ayudado de las fuerzas del Chi nos ofrecerá emocionantes combates y, sobre todo, toda la espectacularidad del Kung Fu.







PRINCIPALES CAMBIOS

Muchas son las cosas que este *World of Warcraft Mists of Pandaria* ha cambiado en Azeroth:

1. LOS PANDAREN son la nueva raza. Aunque su personalidad es pacífica, lucharán por salvar la naturaleza de cualquier enemigo. Sobre todo, si atacan a la que ha sido su casa durante mucho tiempo, el dios tortuga.

2. EL MONJE es espectacular y divertido, pero lo más llamativo de todo es que puede ejercer las funciones de tanqueo, curación o DPS para afrontar los desafíos que nos ofrece *Mists of Pandaria*. ¡¡Kung Fu master!!

3. EL NIVEL 90 será el nuevo tope de *World of Warcraft*. Eso sí, subir desde el nivel 85 hasta el nivel 90 no será nada sencillo, tendremos que hacer un montón de misiones y acabar con decenas y decenas de peligrosos enemigos hasta lograr el ansiado nivel 90.

Aventuras en el lejano Oriente

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

Adéntrate en Pandaria y disfruta de una nueva raza, un nuevo continente, cinco nuevos niveles y cientos de quest.

Pandaren

Sin lugar a dudas los protagonistas indiscutibles de esta expansión. Sobre ellos girará todo el argumento de *Mists of Pandaria*.¡¡Molan!!.

■ **LOS PANDAREN SON LA NUEVA RAZA** que nos ofrece Mists of Pandaria, raza que tendrá el privilegio de ser la primera que podrá ser jugada tanto en la Horda como en la Alianza. Eso sí, el inicio será en una zona neutral, para ser más exactos a lomos de una tortuga gigante a la que debemos salvar de una muerte segura. Una vez pasados estos primeros niveles, y llevemos a nuestro personaje hasta el 85, pasaremos al continente de Pandaria, donde nos esperan siete grandes zonas con cientos de quest y miles de enemigos. También nos ofrecen nueve interesantes mazmorras donde demostrar nuestra habilidad y pericia, gracias al nuevo Modo Desafío, una carrera contrarreloj donde nuestro tiempo será evaluado y, si hemos cumplido los objetivos, se nos premiará con suculentos objetos, monturas y demás.

➔ **EL MONJE ES LA NUEVA CLASE DE MIST OF PANDARIA,** ,una clase muy versátil capaz de realizar acciones de curación, taqueo, o bien, DPS. Para conseguirlo, se nutre de una barra de energía y acumulaciones Chi imprescindibles para realizar las habilidades más poderosas. Un Monje que podemos utilizar para cumplir con las Gestas que nos ha preparado Blizzard, que no son otra cosa que mini mazmorras para tres jugadores donde no es necesario adoptar





TODO UN CONTINENTE NUEVO que esconde cientos de misiones y decenas de peligrosos enemigos.



NUEVO ÁRBOL DE TALENTOS que, según los programadores, conseguirá que las clases no sean clones.



UN MONTÓN DE EVENTOS NUEVOS encontraremos durante nuestra aventura en Pandaria.

Combates de Mascotas

Al más puro estilo Pokémon, Blizzard se ha sacado de la manga divertidos combates de mascotas que nos mantendrán entretenidos horas y horas. El fin de estos combates es subir el nivel de nuestras mascotas y, como no, convertirnos en el mejor entrenador de mascotas de la historia.



¡¡HAZTE CON TODAS!! existen cientos de mascotas diseminadas por todo Azeroth, conseguirlas todas es un reto.



SENCILLOS COMBATES nos esperan, tan sólo debemos esperar nuestro turno y seleccionar una habilidad.

NUEVE MAZMORRAS nuevas encontramos en esta expansión. Donde nos esperan decenas de enemigos y, lo que es más importante, jefes finales a los que derrotar que nos recompensarán con suculentos botines en forma de equipación para nuestro personaje.





ninguna función específica, vamos que no hará falta ni tanque, ni sanador ni DPS. Este Mists of Pandaria es fresco, original, divertido, variado, espectacular y muy, muy adictivo. Blizzard ha puesto toda la carne en el asador apostando por la cantidad, y mejorando, aún más, la calidad para atraer a nuevos jugadores hasta Azeroth. Resumiendo, un título que todo el mundo debería probar y que a nadie dejará indiferente. ¡¡Larga vida a *World of Warcraft*!! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Gran cantidad de contenido,** que nos ofrece horas y horas de diversión.
- **La espectacularidad** de los escenarios, la nueva clase y los nuevos enemigos.

Lo peor

- **Cuotas mensuales** que debemos pagar religiosamente cada mes
- **Algo complejo** si es la primera vez te aventuras con un MMORPG de este tipo.

Alternativas

- **Guild Wars 2,** que no tiene cuotas mensuales y cuenta con un espectacular modo PVP.
- **Star Wars The Old Republic,** cuenta con una historia mejor que gustará a los fans, pero menos contenido.

GRÁFICOS Utiliza el Shader Model 2, un motor anticuado y se notan las carencias.	89
SONIDO La música tiene puntos épicos, alcanzando el cénit durante los combates.	93
DURACIÓN Subir de nivel ya es largo, y al máximo nivel hay mucho contenido.	94
DIVERSIÓN Totalmente asegurada. Vendrá en forma de mazmorra o banda.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Mists of Pandaria trae suficientes novedades como para para dar una nueva vuelta de tuerca al incombustible *World of Warcraft*. Una gran expansión que, a buen seguro, nos hace pasar horas y horas de diversión.

7 ■ Aventura / Puzles ■ Level-5 ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 45,95 € ■ Lanzamiento: 26 de octubre.



EL JOVEN LAYTON con sus amigos Randall y Angela, en Stansbury.

Puzles y misterio en 3D

PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

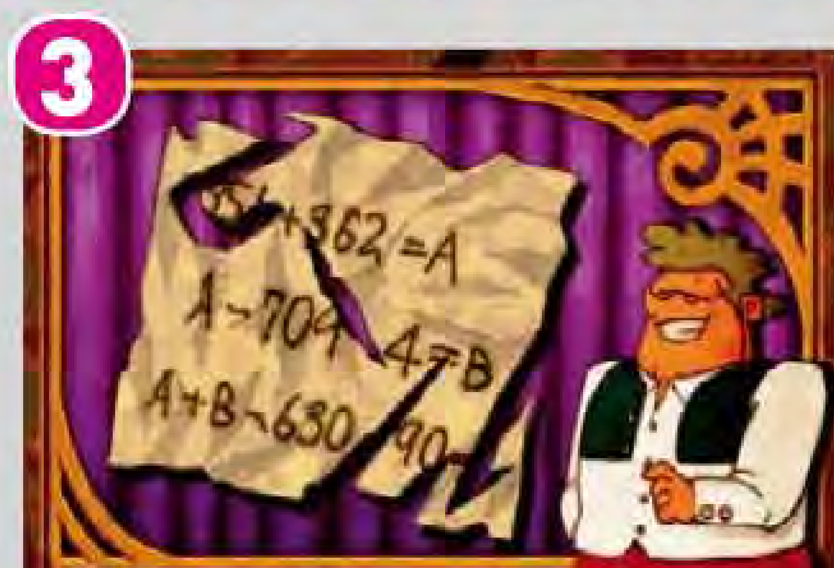
Un enigmático caballero enmascarado está causando problemas en la ciudad de Montedore, donde viven viejos amigos de Hershel Layton.

■ **UNA DE LAS SAGAS MÁS FAMOSAS DE DS** se estrena en 3DS y, aunque se apoya en los cimientos de siempre, supone la primera evolución considerable en la trayectoria del caballero del sombrero de copa. La renovación gráfica era de esperar con el salto de consola, y cumple las mejores expectativas: destacan el excelente paso a modelados 3D en los personajes y el hermoso efecto de profundidad 3D, de lo mejor que hemos visto en la consola. Más interesante aún es su nuevo acercamiento a la jugabilidad, concretamente en las partes de exploración. Ya no tenéis que pinchar como locos todos los puntos de los escenarios en busca de pistas, sino que ahora contáis con una útil lupa que podéis mover a vuestro antojo en cada entorno. Si se vuelve naranja, significa que hay algo interesante, y si cambia a azul es que podéis hacer zoom para descubrir un rincón secreto.

➔ LOS PUZLES SIGUEN SIENDO EL ALMA del juego, por supuesto. Como siempre, un montón de personajes estrambóticos os retarán a pruebas mentales de todo tipo, que en esta ocasión ascienden a 150 en la aventura principal más otros 365 totalmente gratuitos en SpotPass (uno nuevo por día







RESOLVIENDO PUZLES

Como es habitual en la saga, tienes que resolver con el stylus un montón de desafíos que ponen a prueba tu capacidad de cálculo y tus dotes de observación y deducción. Esta vez habrá 515 puzles: 150 en la aventura principal y 365 descargables.

1. ¿QUÉ PIEZA VA AHÍ? Si te atascas en un puzle, puedes comprar pistas con las monedas que hayas encontrado.
2. MONTA EL ROBOT con las piezas que tienes disponibles.
3. LOS NÚMEROS también protagonizan muchos puzles. Por cierto, no es necesario superar todos los puzles para ver el final del juego.



Enmascarado

Este tipo posee la Máscara del Caos y está aterrizando a los habitantes de Montedore con sorprendentes prodigios como convertir a la gente en piedra y dar vida a obras de arte.





LOS PERSONAJES abundan en Montedore: te darán pistas sobre tu investigación y te retarán a numerosos puzles.



VUELVE GROSKY, tras conocerlo en La Llamada del Espectro, y también conocerás a nuevos policías.





EN LA PANTALLA TÁCTIL puedes pinchar en las secciones del mapa para moverte, y en la lupa para explorar los escenarios.

Minijuegos en el baúl

Una vez más, Layton nos tiene reservados algunos interesantes minijuegos dentro de su baúl.



EL ROBOT DE JUGUETE: sigue las reglas del juego y lleva a tu robot a la meta de cada circuito.



EL TEATRO DEL CONEJO: convierte en un gran actor a tu buen amigo roedor.

■ CONTROLAMOS A LAYTON ADOLESCENTE EN CAPÍTULOS EN PLAN FLASHBACK ■

ESTE TÍTULO es el segundo de la trilogía de precuelas que comenzó con La Llamada del Espectro, aunque cada juego tiene un argumento propio. La chica es Emmy Altava, la ayudante del profesor.







durante un año). Además, esta vez resolveréis puzles tanto con Layton adulto como adolescente, ya que la Máscara del Caos en torno a la cual gira la trama está relacionada con una experiencia de nuestro prota a los 17 años, y también controlaréis a su antiguo yo en sensacionales capítulos flashback. Un juegazo a la altura de la saga, que mantiene lo mejor de ella y lo lleva a un nuevo nivel gracias a sus nuevas ideas y al buen uso de la nueva máquina. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades jugables,** que ya se hacían necesarias en la saga.
- **El estupendo efecto 3D** aporta mucho al juego.

Lo peor

- **Quizás los puzles** podrían aprovecharse más del efecto 3D u otras evoluciones.
- **Si no te gustaron** los anteriores, será difícil que aprecies este.

Alternativas

- **Doctor Lautrec** ofrece un planteamiento similar, pero no llega a la maestría de Hershel Layton.
- **Ghost Trick** para DS es otra gran aventura que recomendamos a quienes gustéis de este tipo de juegos.

GRÁFICOS Todo es precioso: personajes, escenarios, escenas y efecto 3D.	92
SONIDO Melodías clásicas y un doblaje español tan bueno como de costumbre.	91
DURACIÓN Entre 15 y 20 horas de aventura, minijuegos, cientos de puzles, etc.	91
DIVERSIÓN Si te va el planteamiento de la saga, te costará soltar el juego.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Ya era necesario renovarse y Layton lo ha hecho en buena medida. El acertado trabajo de Level-5 aprovecha nuevas ideas jugables y las características de la consola, sin renunciar a ninguno de los elementos esenciales de la saga.

3 ■ Deportivo ■ 2K Sports ■ 1 a 10 Jugadores ■ Castellano
■ 60,95 € ■ 5 de octubre ■ Contenido:







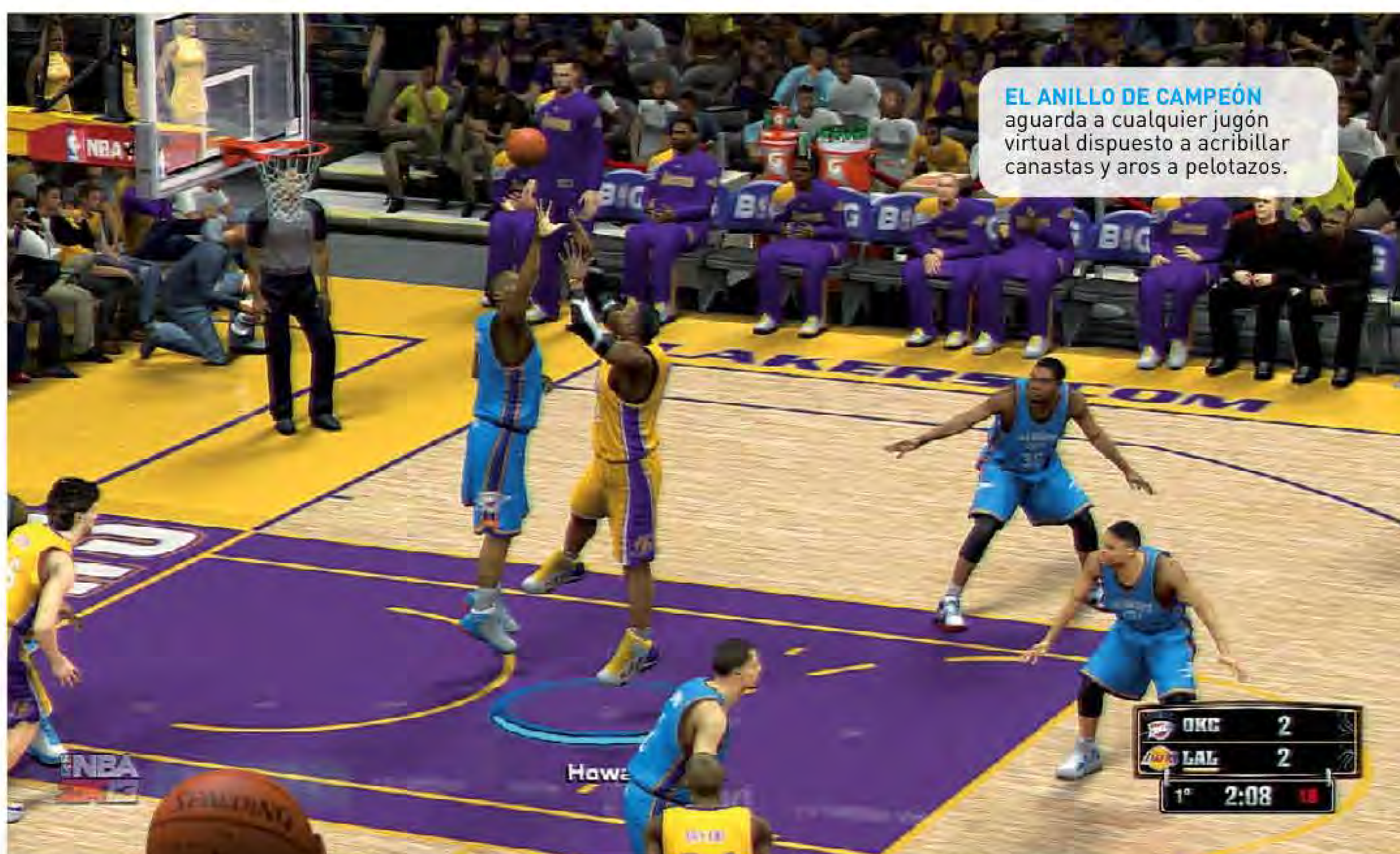
REALISMO EN LA CANCHA

La simulación de *NBA 2K13* bebe de varias fuentes, que lo hacen tremendamente real:

1. LA LICENCIA incluye todo lo relativo a las 30 franquicias actuales de la NBA, entrenadores incluidos. A eso, hay que unir 35 equipos clásicos (de entre 1964 y 2002), el Dream Team de 1992, el USA Team de los pasados Juegos Olímpicos y un equipo con celebridades como los cantantes Justin Bieber y Sean Kingston.

2. EL PROFUNDO CONTROL permite hacer de todo: suspensiones, mates, ganchos, fintas, dribblings, bloqueos, 'alley-oops, pases picados... Hasta se pueden fingir faltas. El joystick derecho ha ganado mucho peso este año.

3. LAS HABILIDADES PERSONALES son más de 30: posteador, acróbata, rompetobillos, microondas, muro... Los grandes cracks, cuyos gestos y movimientos están clavados, pueden acumular hasta cinco de ellas.



EL ANILLO DE CAMPEÓN aguarda a cualquier jugón virtual dispuesto a acribillar canastas y aros a pelotazos.

Donde lo increíble sucede

NBA 2K13

Los Heat del consagrado LeBron, los jóvenes Thunder de Durant, los renacidos Lakers... Se barrunta una temporada de altos vuelos.

Marc Gasol

La "Tanqueta" se ha convertido ya en uno de los mejores pívots de la liga. La ESPN considera al de los Grizzlies el vigésimo cuarto jugador más decisivo.

■ **EL SIMULADOR BALONCESTÍSTICO** por excelencia regresa con su espectacular pizarra de jugadas remozada y todas sus opciones actualizadas. El control vuelve a ser su punto fuerte: sencillo para empezar a jugar, pero complejo de dominar, pues se puede hacer todo lo que se ve en un partido real, hasta lanzarse "auto alley-oops" con el tablero.

Los modos de juego son variados. Destaca el modo Carrera, que podemos disputar con un jugador creado a nuestra imagen y semejanza o bien con cualquier jugador de la NBA (clásicos incluidos). También está el modo Asociación, en el que se gestiona todo lo relativo a una franquicia, y Mi Equipo, un modo online en el que hay que crearse un equipo a base de comprar jugadores, mejoras y objetos coleccionables. También hay partidos callejeros (1x1, 2x2, 3x3…). El repertorio es completo, aunque se han perdido los partidos de épocas pasadas que había en *NBA 2K12*.

→ **EL APARTADO TÉCNICO** es puramente televisivo. Todos los jugadores son calcos de sus homónimos reales, tanto en el rostro como en sus movimientos, y los planos que se pinchan en los tiempos muertos o las repeticiones son casi como trasnochar para ver un encuentro real. Sólo se le puede achacar cierta rigidez en la expresividad de las caras.





EL ALL-STAR incluye el duelo entre Este y Oeste, así como el partido de novatos y los concursos de triples y mates.



LOS COMANDOS DE VOZ DE KINECT son compatibles en Xbox 360, para pedir jugadas u ordenar sustituciones.



ASOCIACIÓN es uno de los modos principales. Hay que gestionar fichajes, contratos de empleados, tratar con los jugadores...

Soy leyenda de la NBA

El modo Mi Carrera es la estrella de *NBA 2K13*. Empezamos creándonos un álter ego y participando en una exhibición, para salir elegidos lo más alto posible en el draft de novatos. A partir de ahí, toca abrirse paso y hacer historia en la mejor liga, controlando única y exclusivamente a nuestro yo virtual:



PUNTOS DE HABILIDAD. Jugando bien y completando objetivos, obtenemos puntos de mejora. Los errores restan.



COMPETIR es sólo una parte. Hay que negociar contratos, hablar con el mánager, obtener seguidores en una red social...

NBA BLACKTOP es un modo de juego en el que se disputan pachangas callejeras desde uno contra uno hasta cinco contra cinco, con sólo una canasta (izquierda). En el modo Mi Carrera también se incluyen minijuegos para obtener puntos de habilidad para nuestro jugador (derecha).





Este año, debutan los comentarios en castellano, a cargo de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga. La sensación de conversación no es tan fluida como con las voces inglesas, pero, aun así, el resultado es notable. Eso sí, sabed que el doblaje no viene "de serie", sino que se incluye un código de uso único para poder habilitarlo. En cuanto a la banda sonora, Jay-Z ha confeccionado una selección de rock y hip-hop espectacular.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Mi Carrera,** que permite crearse un álter ego y convertirse en una leyenda.
- **Los comentarios** en castellano, con periodistas consagrados como Daimiel.

Lo peor

- **Han desaparecido** los partidos 'históricos'. No hay duelos en blanco y negro.
- **El código de descarga** para tener los comentarios en español, de un único uso.

Alternativas

- **NBA 2K12** es el otro único título de basket de los últimos tiempos, aunque, lógicamente, está desfasado.
- **FIFA 13** es excepcional, si lo que queréis es disfrutar de un deporte de equipo diferente.

GRÁFICOS Jugadores y movimientos son clavados, aunque les falta expresividad.	90
SONIDO Los comentarios están en español y la BSO es música para los oídos.	93
DURACIÓN Diversas variantes del modo Temporada, online, minijuegos...	94
DIVERSIÓN Genial control, multitud de opciones y equipos clásicos. Muy cuidado.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

La dinastía de 2K Sports sigue su curso, como la de los Chicago Bulls de Michael Jordan en los 90. El realismo de partidos y jugadores, las opciones de los modos Temporada o el doblaje al castellano lo elevan al Salón de la Fama.

16 ■ Lucha ■ Tecmo-Koei ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







TRAS LA LUCHA HAY HISTORIA

Los desarrolladores han querido dotar de cierta profundidad a los personajes, por lo que han diseñado un modo Campaña dividido en 50 capítulos.

1. LA TRAMA se muestra en escenas movidas por el motor del juego. Hay una historia curiosa detrás (una misteriosa organización prepara súper soldados), pero por el camino se nos cuelan muchos capítulos de relleno que se sustentan en el humor bobo y en que las chicas enseñen "cacha".

2. HAY RETOS DE BONIFICACIÓN dentro de cada capítulo, que consisten en ejecutar cierta cantidad de golpes especiales.

3. ADEMÁS DE LOS MODOS que indicamos en el texto principal, hay un modo Espectador, en el que podemos ver combates salvados o luchas de la CPU contra sí misma. En él podemos tomar fotos que luego veremos en el álbum.



MÁS MOVIMIENTOS, MÁS MODOS Y MEJORES GRÁFICOS llegan en esta entrega, que vuelve a apostar por combates a corta y media distancia.

El lado bello de la lucha

DEAD OR ALIVE 5

Los años pasan, pero las chicas de Dead or Alive siguen igual de lozanas. Lo que si cambia son sus puñetes, que duelen más que nunca.

Mila

Es la única luchadora creada "desde cero" para esta nueva entrega. Se especializa en las artes marciales mixtas. ¡Mucho cuidado con sus puñetazos!

■ **HAN PASADO 5 AÑOS** desde que los contendientes de *Dead or Alive* se vieran las caras por última vez. La esencia sigue inalterada en esta quinta entrega: combates uno contra uno en los que las presas y los contraataques tienen un peso fundamental. Es posible bloquear y devolver una llave, un ataque rápido o lo que nos echen, pero es necesario desarrollar cierto "instinto" para predecir el momento de nuestro contraataque. Si nos sale mal la jugada, nos arriesgamos a recibir laaargos combos de puñetes. Y es que otra de las características de la saga son los "air juggles": antes de que el rival caiga al suelo, podemos enlazar golpes que lo mantengan en el aire. Al principio hacen gracia, pero a veces se vuelven desesperantes.

➔ **LA LUCHA EN PAREJA** también es propia de la saga. Permite ejecutar fuertes ataques combinados. En esta entrega se ha incorporado la opción de aprovechar los escenarios a nuestro favor. Casi todos tienen las "zonas de peligro", que causan un daño extra si lanzamos al rival hacia ellas: puede caer un misilazo, derrumbarse una estructura... No es nada que no hayamos visto ya





CADA LUCHADOR TIENE UN ESTILO de combate muy diferenciado, pero el esquema de las presas es muy similar.



SI ENCADENAMOS GOLPES CRÍTICOS, podemos dejar al rival noqueado por unos instantes. A por él.



LAS ZONAS DE PELIGRO provocan daño extra al rival y dan pie a efectos muy espectaculares.

Unos invitados virtuales

Tres luchadores "nuevos" aterrizan directamente desde *Virtua Fighter.*



AKIRA YUKI es el "prota" de *Virtua Fighter.* Se especializa en encadenar llaves contundentes.



SARARH BRYANT tiene un juego de patadas particularmente peligroso. Es muy rápida.



PAI CHAN as tan versátil como escurridiza: hay que desbloquearla para poder jugar con ella. ¿Cómo se hará?

LOS "GOLPES CARGADOS" necesitan un segundo para acumular energía (izquierda) pero sus efectos son muy eficaces contra el rival. Si peleamos en combates por parejas, podemos ejecutar golpes combinados (derecha) con nuestro compañero que dejan al rival tiritando.





en el género, pero el efecto es espectacular. La lista de luchadores supera la veintena, lo cual no es espectacular, pero sí aceptable.

En cuanto a modos de juego, hay Historia, Arcade, Contrarreloj, Versus o Supervivencia para jugar en local, además de versus online y Lobby Match. Como todo lo del juego, la oferta cumple con las expectativas, aunque nos hubiera gustado encontrar alguna novedad más original. Que la competencia es muy dura... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Algunos golpes** son muy espectaculares. Buenos ángulos de cámara y modelos.
- **El manejo recompensa** la práctica. Cuanto más peleas, más ventajas descubres.

Lo peor

- **24 luchadores** es una cifra apañada, pero corta respecto a otros juegos.
- **Es poco original** en la oferta de modos y apenas hay luchadores nuevos.

Alternativas

- **Tekken Tag Tourn. 2** es más completo y espectacular.
- **Dead or Alive 4** está a precio reducido en 360 (no salió en PS3).
- **Street Fighter x Tekken** también apuesta por la lucha en pareja.

GRÁFICOS Buenos modelos y efectos, aunque no llegan a la excelencia.	84
SONIDO Voces efectivas, pero algo repetitivas y en inglés. Música adecuada.	82
DURACIÓN Los modos de juego que cabía esperar. Número justo de luchadores.	84
DIVERSIÓN Dominar las presas mola, pero las "trampas" en combate frustran.	81
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

Es la entrega más pulida y atractiva de la saga, pero necesita más variedad y originalidad para destacar en un juego tan saturado como el de la lucha. Aun así, sabrá agradar a los jugadores que sean habituales de la franquicia.

18 ■ Estrategia ■ 2K Games ■ 1 o 2 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € ■ 12 de octubre ■ Contenido:





LAS FASES DE LA ESTRATEGIA

Este juego de estrategia se divide en tres fases fundamentales. Aquí está resumido el esquema de nuestro plan de batalla:

1. LA ORGANIZACIÓN de nuestros recursos se realiza antes de cada batalla. Tenemos que asegurarnos de que nuestra base cuenta con fondos suficientes y puede proporcionarnos alguna ventaja adicional.

2. LAS DECISIONES que tomamos durante el juego tienen consecuencias inmediatas. Dependiendo de nuestra forma de actuar se irán abriendo unas u otras misiones. Esto permite que la campaña sea rejugable.

3. LOA ATAQUES se realizan por turnos, en escenarios divididos en casillas, como si fuese un tablero. Cada soldado dispone de dos acciones (puede moverse, atacar o mantenerse en guardia para repeler los ataques enemigos).



LA GUERRA CONTRA LOS ALIENS se divide en dos fases: administración de nuestra base y combates (por turnos, como si fuese un juego de tablero)



Los X-Com

Controlamos a los soldados de una fuerza internacional , que utiliza la tecnología más avanzada para luchar contra las invasiones alienígenas.

Inteligencia contra los aliens

X-COM ENEMY UNKNOWN

Los extraterrestres no han venido precisamente en son de paz. ¡Y para evitar que dominen la Tierra tendréis que utilizar vuestra mejor estrategia!

■ **LA SAGA XCOM, FUE REFERENTE DE LA ESTRATEGIA** en los años 90 en PC. Tal fue su fama, que incluso llego a tener una conversión en PSOne. Tras años de ausencia, la serie vuelve con un juego donde gestión de recursos y táctica por turnos se dan la mano para intentar afianzar un género puntero en PC, pero poco habitual en consola.

La trama nos pone al frente de un grupo internacional denominado XCOM que lucha contra una invasión alienígena. Partiendo de esta interesante premisa, el juego se divide en dos partes: la gestión de nuestra base y los ataques por turnos contra los extraterrestres. En la primera, debemos administrar nuestros nuestras finanzas para investigar nuevo armamento, contratar y equipar a nuevos soldados, construir instalaciones, lanzar satélites para controlar las abducciones alienígenas, etc.

→ **PERO TODO LO DICHO ES UN PREPARATIVO** para el meollo del juego: los combates. Controlando un pelotón de 4 a 6 soldados (dependiendo de las mejoras adquiridas), nos enfrentamos contra los alienígenas en pequeños escenarios donde nos movemos





UNA DE LAS CLAVES PARA GANAR consiste en ponernos a cubierto, aunque algunas defensas se pueden destruir.



EXISTEN MULTITUD DE VARIABLES que nos aseguran control sobre el desarrollo del juego..



EL ÁNGULO DE DISPARO también es importante para aumentar nuestro porcentaje de acierto.

Organizando el cuartel

La base de operaciones nos ofrece muchas posibilidades, y nuestro objetivo es que tengamos una fuerza equilibrada. Pero hay que tener cuidado con las cuentas. Podemos obtener ingresos extra vendiendo los objetos que hayamos conseguido durante las incursiones en el mercado negro.



CONFIGURAMOS A LOS SOLDADOS con el armamento adecuado a cada situación. Los caídos no se levantan.



CONTROLA EL MIEDO de los países aliados. Si llegan a entrar en pánico pueden pasarse al bando enemigo.

LOS ESCENARIOS DE JUEGO están estructurados por casillas, como si fuese un tablero. Hay ambientaciones muy diferentes, en distintas partes del mundo, desde bosques y ciudades a las naves enemigas (para efectuar misiones de rescate o sabotaje con explosivos)..





por turnos. Y aunque el desarrollo de estos combates tiene algunos puntos interesantes (edificios con varias alturas, coberturas destructibles, etc.), sí que es cierto que tácticamente se quedan algo cortos. Al menos, cuenta con modo online para dos jugadores y el control resulta muy cómodo.

Donde no se desenvuelve tan bien es en el apartado técnico, con texturas que tardan en cargar y modelos flojos, pese a que cuenta con buen sonido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El planteamiento es muy original** especialmente en el catálogo de las consolas.
- **Las opciones** para gestionar nuestros recursos son muy numerosas.

Lo peor

- **Los combates, aunque bien planteados,** se quedan a medio camino.
- **Técnicamente** va justito; texturas que no cargan, modelos poligonales...

Alternativas

- **Shogun 2 Total War** en PC, es un brillante juego de estrategia, situado en el Japón feudal.
- **Halo Wars,** sólo en Xbox 360, no tiene gestión de recursos, pero la ambientación futurista es excelente.

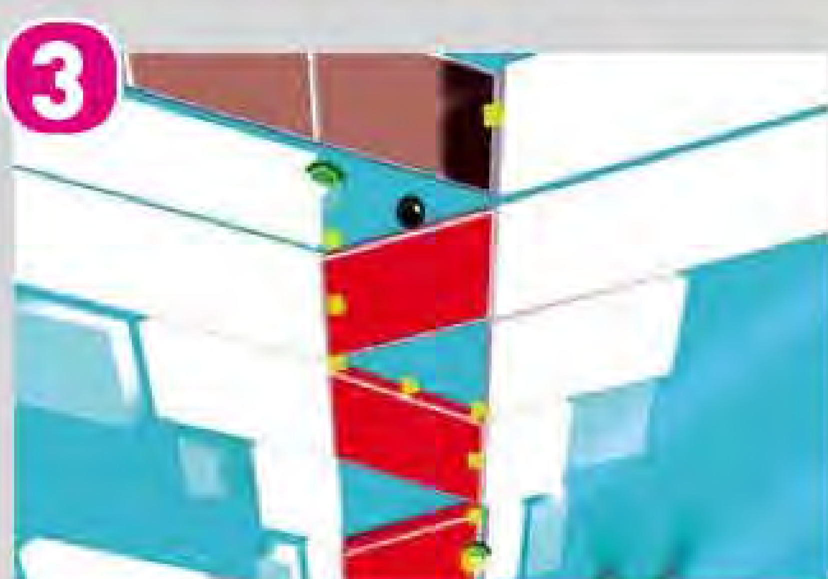
GRÁFICOS Tiene algunos efectos trabajados, pero también presenta fallos.	78
SONIDO Buen doblaje en castellano. Efectos y música no desentonan.	82
DURACIÓN La Campaña es larga y rejugable, con modo online para dos.	84
DIVERSIÓN La estrategia engancha, y además ofrece diversas alternativas.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Sin ser un juego redondo, *Enemy Unknown* es un correcto exponente del género de la estrategia (sobre todo para consola) y nos ofrece un desarrollo abierto y lleno de opciones. Técnicamente se queda un poco cojo.







JUEGA, CREA Y COMPARTE

Este *LittleBigPlanet* ofrece lo mismo que las versiones de PS3, aderezado con novedades que aprovechar el hardware de la portátil. Es una experiencia única y muy, muy divertida.

1. JUEGA. Como las entregas de PS3, *LBP* es un plataformas 2D que cuenta con un modo historia nuevo con cerca de 30 niveles jugables.

2. CREA Y COMPARTE. Con su completo editor puedes crear tus propios niveles y compartirlos online con otros jugadores. Ahora puedes descargar los de otros para jugarlos offline.

3. Y CON NOVEDADES. Utiliza las novedades de hardware de Vita, como las pantallas táctiles o el giroscopio, en muchos de sus niveles. Incluso en las zonas de creación podemos utilizar esas funciones para incluirlas en nuestros juegos.

3 ■ Plataformas ■ Sony ■ 1 -2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible



LITTLE BIG PLANET se estrena en Vita con una versión completísima en la que no echaréis en falta ninguna de las opciones de los juegos de PS3.

Juega y comparte en cualquier sitio

LITTLE BIG PLANET

Los simpáticos Sackboys desembarcan en PS Vita con un título que conserva todas las cualidades que han hecho grande a la saga.



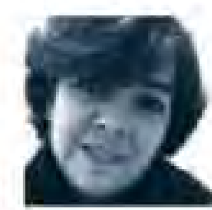
Sackboy

Podremos personalizar a nuestro sackboy hasta el infinito. Difícil es que encuentres en tus partidas online un personaje igual que el tuyo...

■ **SIN NADA QUE ENVIDIAR A LAS ENTREGAS DE PS3** este LittleBigPlanet para PS Vita lo tiene todo: un modo historia completamente nuevo, un extenso y hasta complejo abanico para crear desde niveles a minijuegos o escenas de vídeo, opciones de comunidad para compartir nuestros niveles...

La estructura del modo Historia es como la de cualquier otro LBP: nos esperan 5 mundos en los que tenemos que llegar a la meta superando zonas de saltos, carreras, y otras pruebas al tiempo que recogemos esferas de puntuación y premios, como accesorios para personalizar al Sackboy, pegatinas o ítems que podemos utilizar en el modo creación. Unas 7 horas si eres habilidoso, que se multiplican si quieres conseguir el 100%, los desbloqueables, niveles extra...

→ **APROVECHANDO LAS OPCIONES DE PS VITA,** en muchos niveles tendremos que tocar la pantalla táctil o el touchpad trasero para "hundir" o hacer que aparezcan plataformas, girar la consola para manejar algunos vehículos o las cámaras de Vita para crear pegatinas. Todo combinado con el control de siempre, que nos permite saltar, agarrarnos a super-

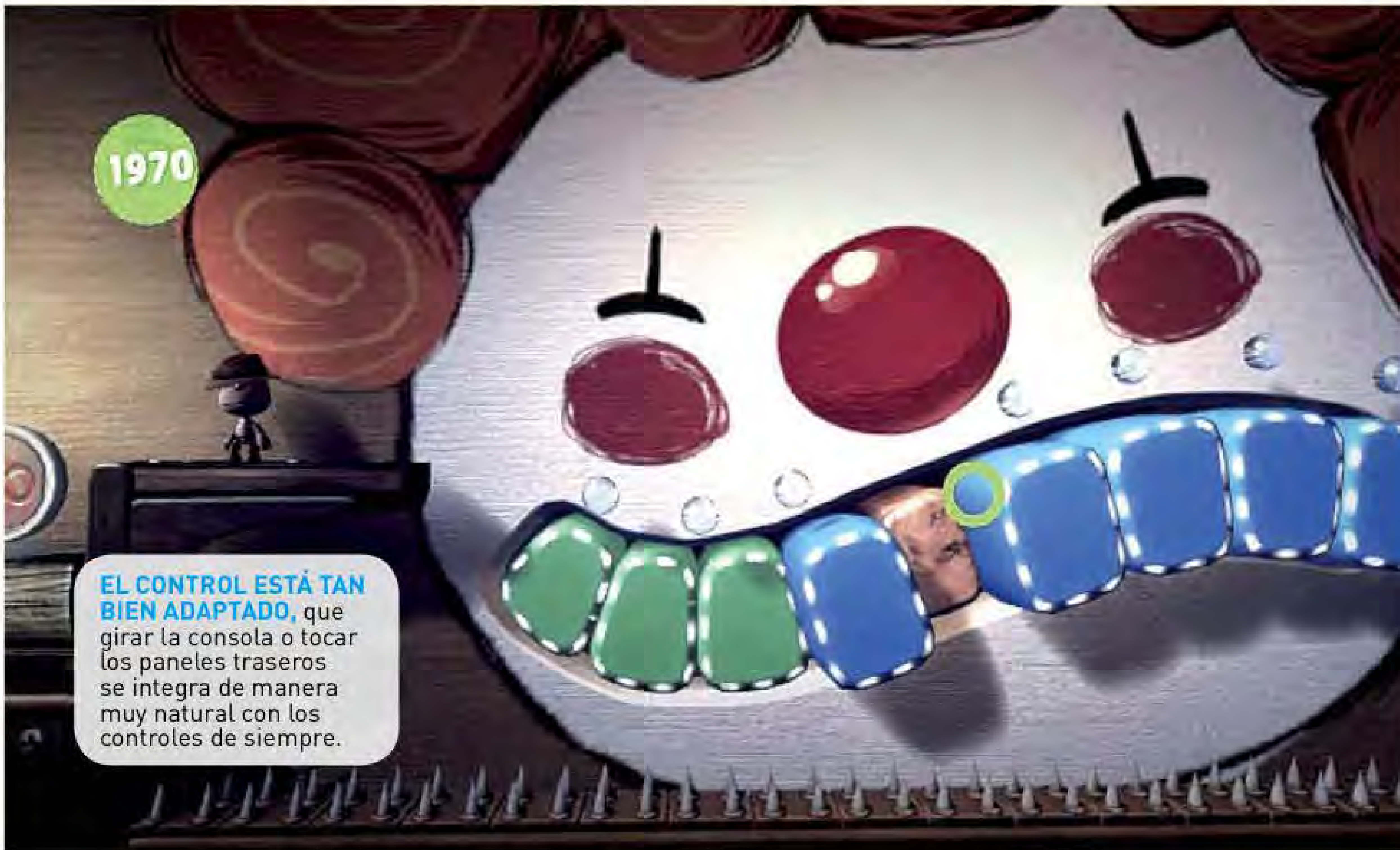




HABRÁ GADGETS como el Rarocohete, los Manopladores o el Gancho de Agarre con el que podemos balancearnos.



OCULTA MUCHOS EXTRAS: pines coleccionables, ítems para personalizar tu tarjeta de jugador, llaves ocultas...



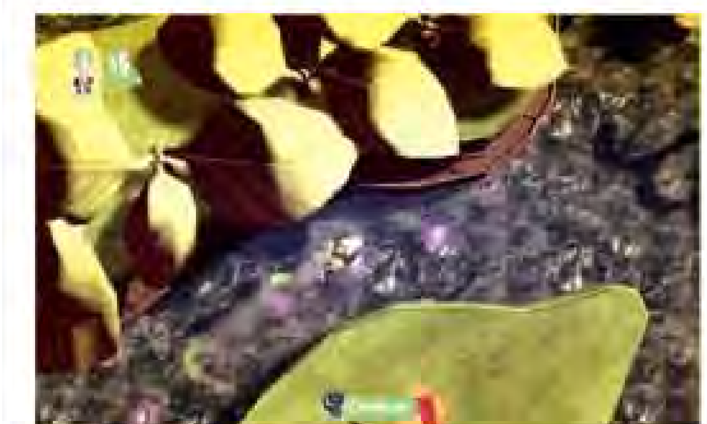
EL CONTROL ESTÁ TAN BIEN ADAPTADO, que girar la consola o tocar los paneles traseros se integra de manera muy natural con los controles de siempre.

Para inventar y descubrir

LBP trae de serie un enorme y complejo grupo de herramientas para crear de todo, desde niveles a minijuegos, que puedes compartir. Además, es posible descargar las creaciones de otros usuarios y, como novedad, podremos jugarlas sin necesidad de estar conectados.

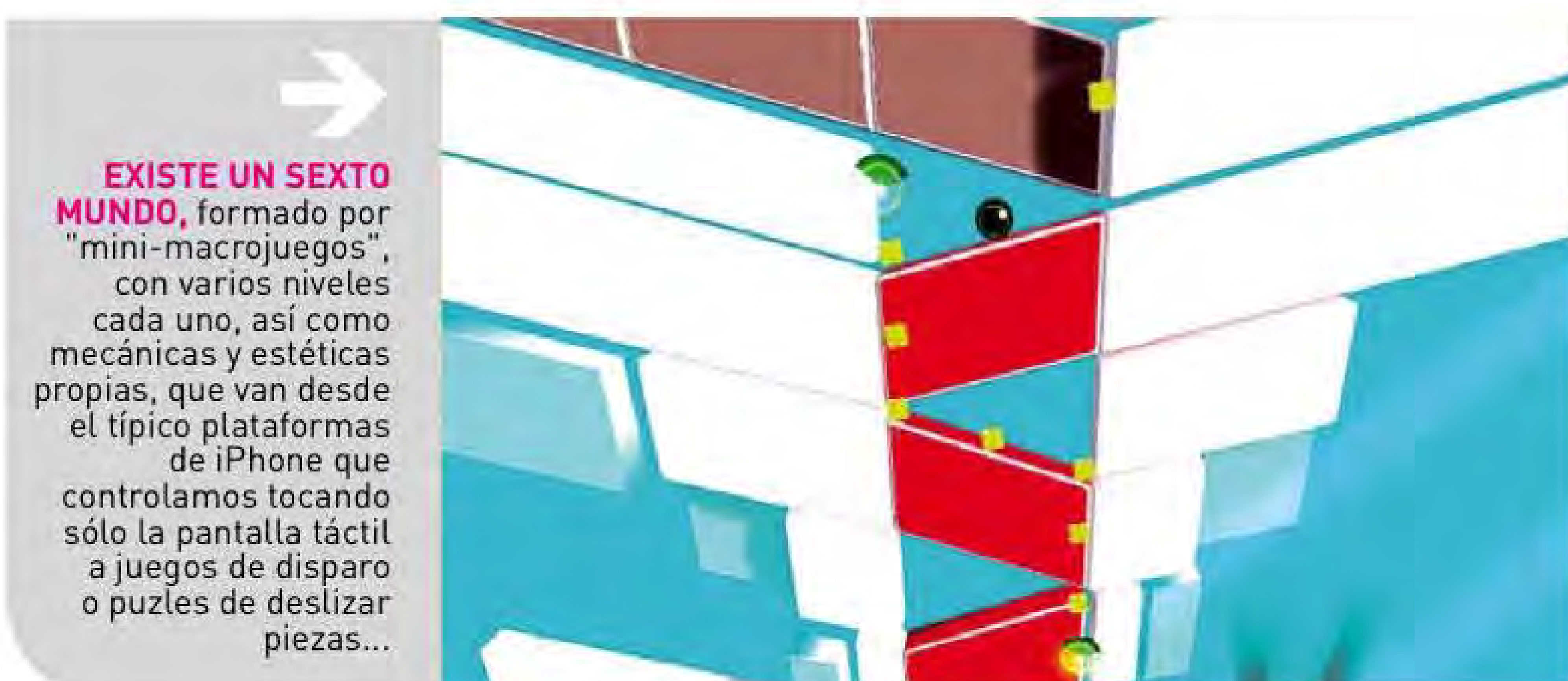


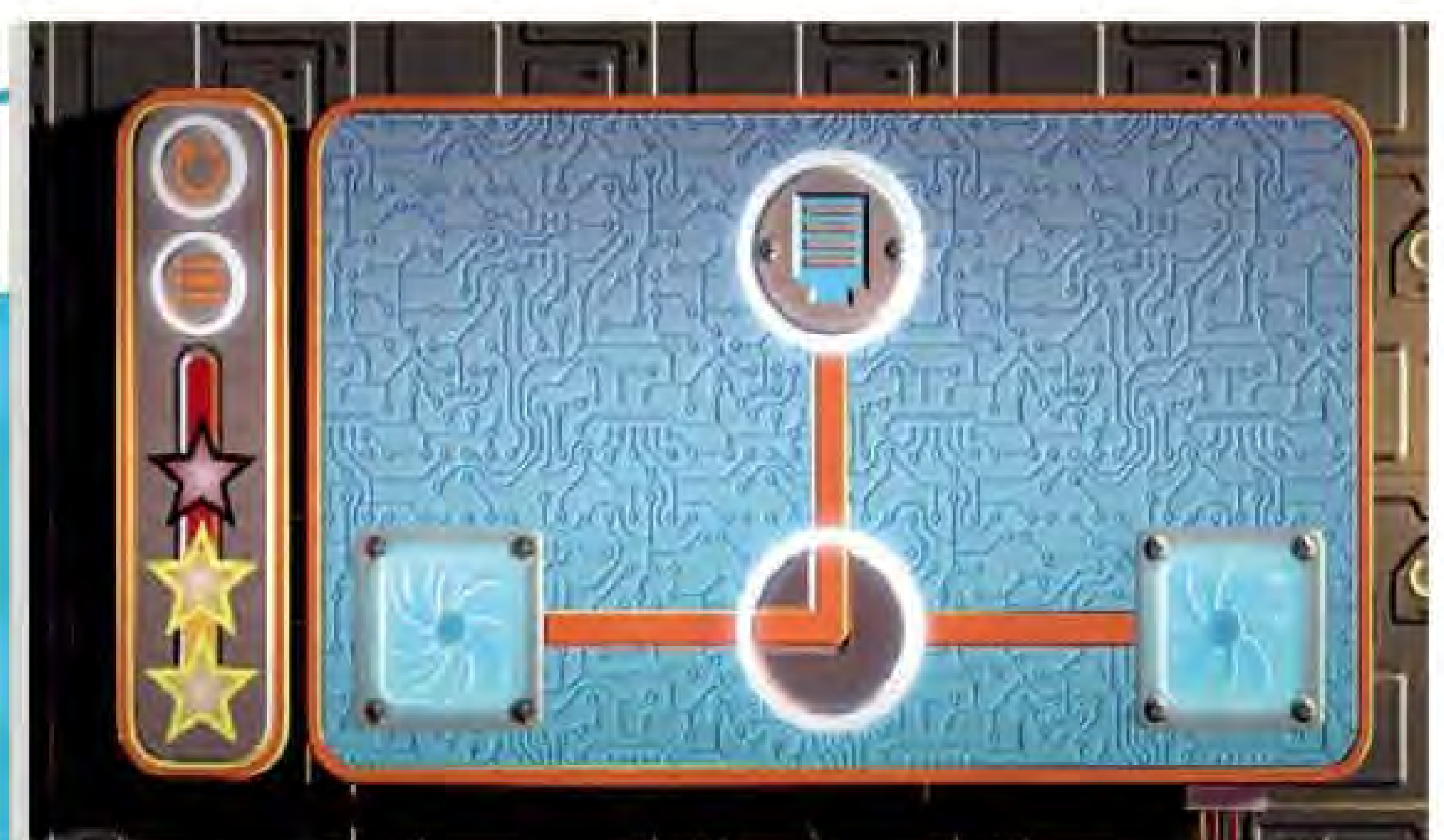
TUS "PEGATAS". Gracias a las cámaras de Vita puedes fotografiar cualquier cosa y convertirla en una pegatina.



EDITOR. Toca la pantalla para crear formas, elige entre cientos de objetos, texturas y opciones. Casi tan profundo como en PS3.

EXISTE UN SEXTO MUNDO, formado por "mini-macrojuegos", con varios niveles cada uno, así como mecánicas y estéticas propias, que van desde el típico plataformas de iPhone que controlamos tocando sólo la pantalla táctil a juegos de disparo o puzles de deslizar piezas...





ficies, golpear a otros jugadores con el stick analógico... Estas novedades de control también las encontraremos en el modo Creación y alguna más en el modo Comunidad: ahora podemos descargar los niveles para jugarlos offline.

El resultado final es un plataformas muy, muy divertido, plagado de sorpresas y con infinitas opciones... que además cabe en tu bolsillo. No le falta nada de lo visto en PS3, incluso lo mejora en muchas facetas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Tan divertido como en PS3, con una enorme cantidad de opciones y herramientas para crear. Poder descargar los niveles de otros para jugarlos offline.

Lo peor

El modo historia es corto y algunos niveles repetitivos. Algunos detalles, como la expresividad del Sackboy se pierden en una pantalla tan pequeña.

Alternativas

- **LittleBigPlanet 2,** de PS3, claro. Es lo único que se parece a LBP.
- **LittleDeviants,** tiene muchísimos minijuegos, claro sólo minijuegos.
- **Rayman Origins,** aunque prescindes de la creación, claro.

GRÁFICOS Lucen casi tan bien como en PS3, aunque algunos detalles se pierden.	90
SONIDO Tutoriales en castellano, e idioma inventado para la historia.	91
DURACIÓN Online, minijuegos, poder crear tus propios juegos... Casi infinito.	92
DIVERSIÓN Todo lo que puedes hacer, asegura diversión para mucho tiempo...	89
PUNTUACIÓN FINAL	90

Valoración

Un plataformas muy divertido, que ofrece opciones cooperativas y competitivas y unas enormes posibilidades de creación, pero que sobre todo es divertido y trae de serie un montón de minijuegos.

3 ■ Fútbol ■ EA Sports ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano
■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible



EL CONTROL puede ser con los botones clásicos o utilizando la táctil.

El rey del "tiqui-toca"

FIFA 13

Hay cosas incomprensibles en el fútbol: ¿por qué está triste Cristiano? Pues porque no sale en la portada del FIFA 3DS.

■ **LA PROPUESTA TÁCTIL** de EA vuelve, con más de 500 equipos, 30 ligas y estadios reales (de España solo está el Bernabéu) debajo del brazo. Lo más notable vuelve a ser la posibilidad de utilizar la pantalla táctil en las jugadas a balón parado y para tirar a puerta. Por su parte, la oferta de modos sigue intacta (demasiado) incluyendo los divertidos partidos urbanos, aunque el modo Carrera y Conviértete en profesional vuelven a ser las estrellas. En éste último creamos un jugador de cero, controlándolo desde sus inicios en partidos callejeros de 5 contra 5 (en campos de mala muerte), hasta alcanzar la más alta gloria futbolera, la Copa Intertoto, "obviamente".

➔ **EL MODO CARRERA** nos pone en la piel del mánager del club que más nos guste. Aquí sí controlamos a los once jugadores, diseñamos la táctica del equipo y realizamos mejoras en el club, como ampliar las gradas, comprar un jet para el equipo o contratar personal del club. La ausencia de novedades es casi to-







EL FÚTBOL MÁS COMPLETO

FIFA siempre ha sido el rey de las licencias y los modos de juego, y en 3DS no van a ser menos. Echad un ojo a sus posibilidades:

1. EL CONTROL TÁCTIL resulta divertido, sobre todo para los lanzamientos de falta y de córner, aunque a la hora de tirar a puerta resulta demasiado sencillo.

2. LAS LICENCIAS oficiales dan mucho juego, aunque tienen fallos, como escudos distintos, por ejemplo. Mejorará con las actualizaciones.

3. EL MODO CARRERA con sus mejoras por niveles, es más completo que en consolas de sobremesa.

Karim

La eterna pelea por hacerse con el puesto de delantero centro titular en el conjunto de Mourinho continúa en nuestra portátil.

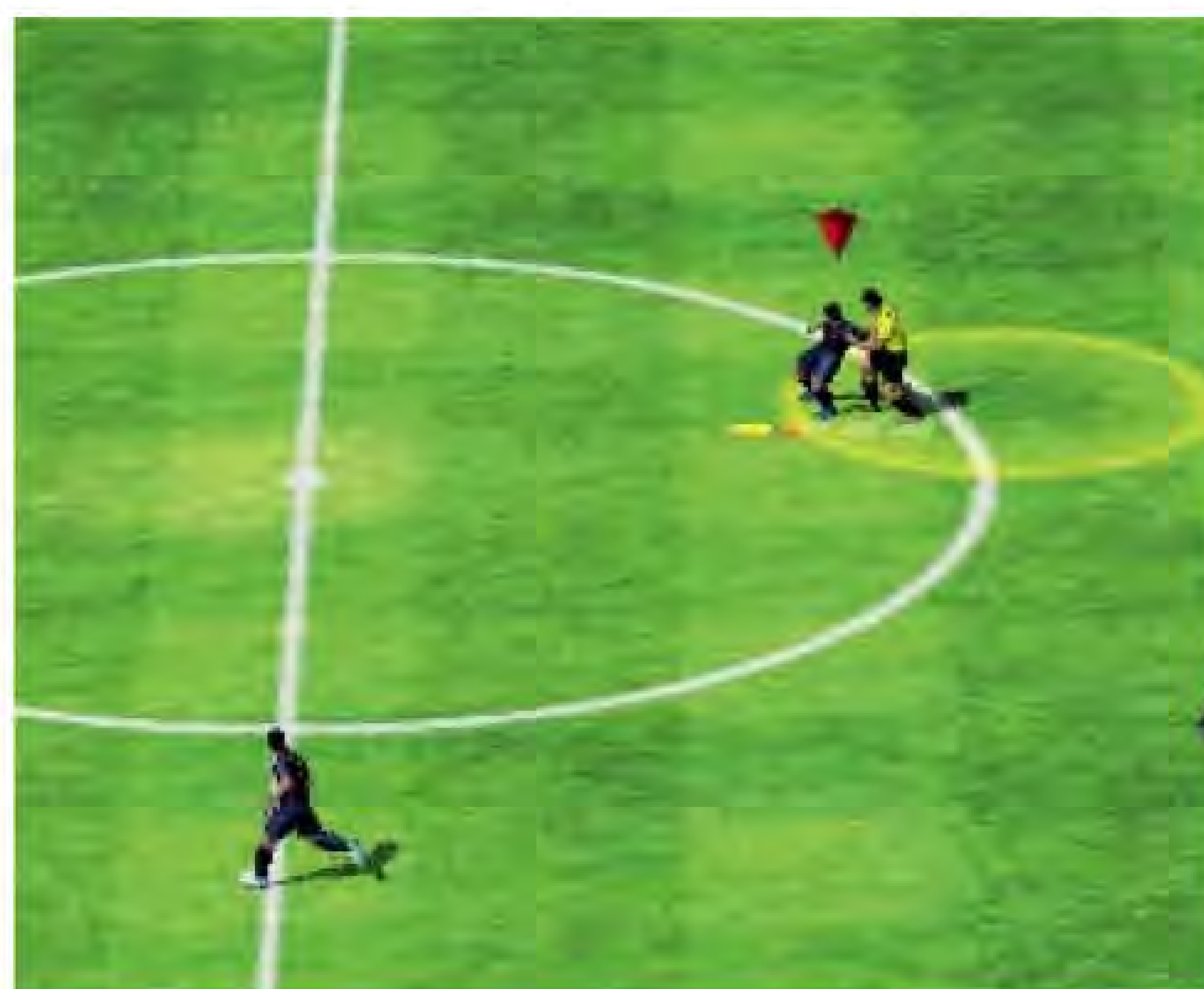




LA FIDELIDAD EN ROSTROS y equipaciones es bastante alto. Y si no mirad la camiseta, es tan fea como la real.



LOS PARTIDOS DURAN 5 MINUTOS como máximo, ya que anotar goles resulta sencillo, incluso en el nivel difícil.





EN LA PANTALLA SUPERIOR seguimos el transcurso del partido, y en la inferior, el radar, si no estamos tirando.

Tocando y mostrando

El control táctil nos permite una precisión increíble en los lanzamientos de falta y en los chuts a puerta.





PODEMOS DAR EFECTO al balón dibujando su trazada, aunque la habilidad del jugador cuenta.



VEMOS AL PORTERO en la táctil, con lo que resulta bastante fácil hacerles el lío al disparar.

■ POR SIMULACIÓN Y OPCIONES ESTA ENTREGA NO TIENE RIVAL EN 3DS ■

LA VARIEDAD de modos de juego es bestial. Podemos ser el mánager de nuestro equipo favorito y llevarlo a la gloria, disputar unos informales partidos callejeros o simplemente echar un partidillo de toda la vida.

PERIÓDICO
FIFA 13
Un equipo superior: ¡Campeones de la Copa de campeones!





tal, mucho más de lo que sucede en consolas de sobremesa, con la única salvedad de que ahora también vemos al portero en la pantalla táctil cuando tiramos a puerta, lo que hace que sea más fácil todavía marcar goles.

Una vez más, nos quedamos sin online, algo que ya resulta imperdonable, aunque haya partidos para 2 jugadores en red local. Aún así, la simulación es buena, lo que convierte a *FIFA 13* en el rey del fútbol en 3DS. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La oferta de modos** y equipos licenciados (más de 500) sigue sin tener rival.

■ **La jugabilidad,** a pesar de estar algo simplificada, siguen respirando puro FIFA.

Lo peor

■ **La ausencia de online,** por segundo año consecutivo nos deja la miel en los labios.

■ **No hay novedades,** ni a nivel técnico ni sobre todo a nivel jugable. Una lástima.

Alternativas

• **FIFA 12** es exactamente igual que esta entrega, aunque con los datos del año pasado.
• **PES 2012** continúa con el estilo de la saga, incluyendo licencias de la Champions y la Europa League.

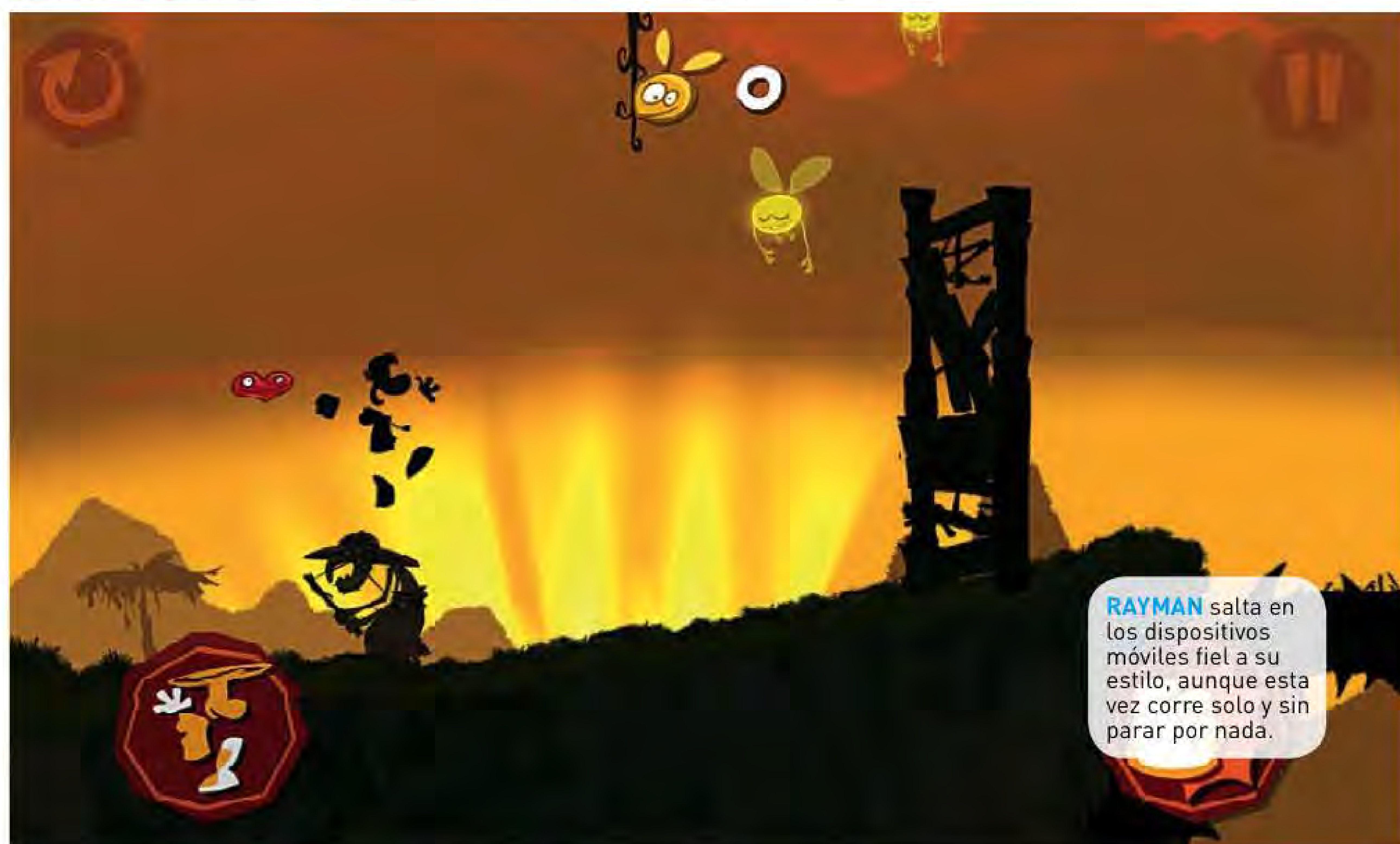
■ **GRÁFICOS** Las animaciones y los modelos son notables, igual que FIFA 12.	82
■ **SONIDO** La música y los comentarios cumplen, pero el sonido ambiente falla.	75
■ **DURACIÓN** La cantidad de modos y competiciones puede durarnos una año.	90
■ **DIVERSIÓN** La simulación es interesante, pero el control táctil no tanto.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

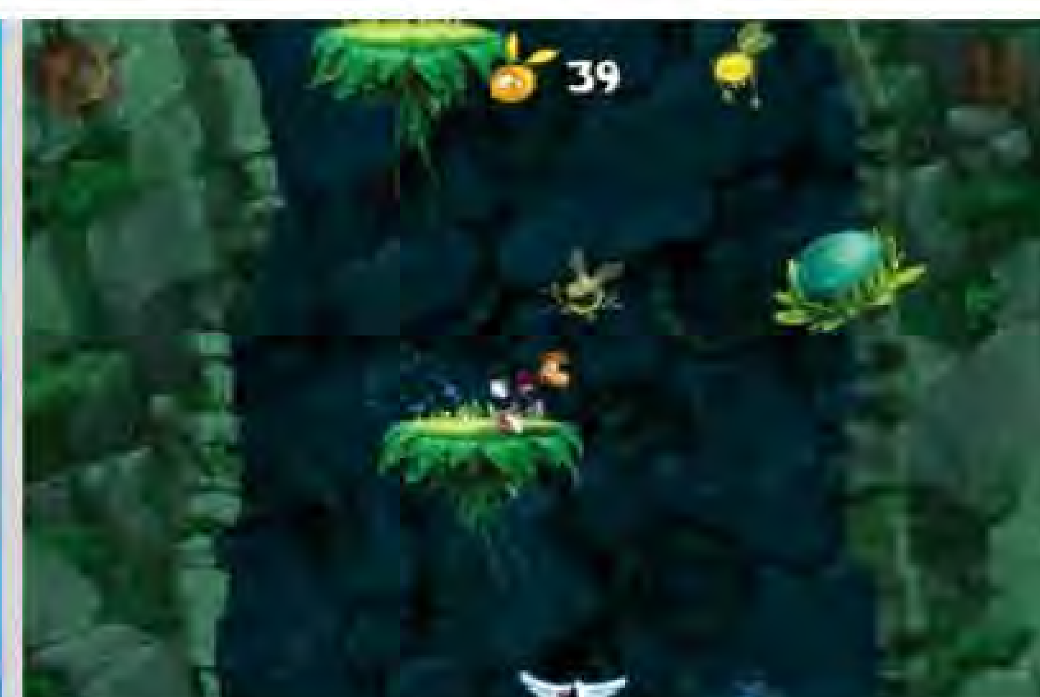
Valoración

FIFA 13 cuenta con todas las virtudes de su predecesor, pero no aporta nada nuevo que merezca la pena, más allá de contar con las nuevas plantillas y equipaciones de este año. Además, los partidos se vuelven muy simplones debido al control.

Por Carlos Hergueta

■ Plataformas ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 2,39 € ■ Ya disponible ■ Contenido: Para mayores de 4 años.


RAYMAN salta en los dispositivos móviles fiel a su estilo, aunque esta vez corre solo y sin parar por nada.



LOS GRÁFICOS parecen idénticos a los de consola en la primera toma de contacto. En realidad son algo más sencillos, pero geniales en cualquier caso.





RAYMAN, TODO UN ATLETA

La mascota de UbiSoft cuenta con las mismas habilidades que conocíamos, pero corriendo sin parar. ¿Qué tal andáis de reflejos?

1. VAMOS GANANDO HABILIDADES en cada uno de los cuatro mundos. Empezamos saltando y terminamos planeando, corriendo por paredes y lanzando el puño.

2. HAY 36 FASES en un principio, pero si conseguimos el 100% de los lumens en cinco fases de cada mundo, desbloqueamos un nivel gracias a la Muerte. ¡Y son todo un reto!

3. LA SINCRONIZACIÓN DE LA PARTIDA entre dispositivos permite empezar la partida en iPhone, por ejemplo, y continuar en el iPad, ya que os aparecen todas las fases que hemos superado.

Maratón sin piernas

RAYMAN JUNGLE RUN

Los juegos basados en correr sin parar abundan en dispositivos móviles. UbiSoft perfecciona la fórmula de una forma magistral.



■ **RAYMAN LLEGA A DISPOSITIVOS MÓVILES** con un plataformas en el que no para de correr, sin renunciar al estilo que vimos en Origins. Se trata de un autorun (el personaje corre solo) que destaca porque sus niveles no son infinitos, sino que tienen principio y final. En cada uno debemos recoger los 100 lumens, con un estupendo diseño que pone a prueba nuestros reflejos. Las 40 fases resultan algo escasas, pero jugaréis una y otra vez hasta completar todo al 100%.

→ **EN LO VISUAL, RAYMAN JUNGLE RUN** recuerda poderosamente a la versión para consolas, con el mismo aspecto, animaciones y colorido, aunque con menos planos de scroll y nivel de detalle. La mascota de UbiSoft tiene todo lo que hace falta para ganarse el corazón de un jugón en el móvil. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	88
SONIDO	82
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	93

Valoración Un genial plataformas, perfectamente adaptado al control mediante pantalla táctil. Lástima que no tenga más niveles, pero es muy rejugable.

PUNTUACIÓN FINAL 90



EL PODER DE LAS GEMAS y de la lucha por parejas vuelve a la carga en la reedición de estos clásicos.







LOS FILTROS gráficos nos permiten ver el juego como en una tele de tubo (der.) o incluso como si "cotilleáramos" a otro jugador desde un lado de la recreativa (izq.).

PS3-360 | 12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 14,99 €/1200

MARVEL VS CAPCOM ORIGINS

Las peleas entre los paladines de la Casa de las Ideas y la Casa de los Mamporros se reúnen en plan nostálgico.



Lobezno

Siempre ha sido uno de los luchadores más fieros del lado marvel ¡Mucho ojo con su Berserker Barrage!

■ **EN UNA SOLA DESCARGA** tienes reunidos dos grandes clásicos: *Marvel Super Heroes* y *Marvel vs Capcom*. Estos juegos de finales de los 90 apostaban por los combates más espectaculares y agresivos, aun a pesar de que ciertos personajes sean mucho más efectivos que otros. Además de jugar el modo Arcade original de los dos juegos, es posible combatir en local u online contra otros usuarios, gracias al sistema de lucha optimizada GGPO.

→ **OTRAS MEJORAS** incluyen la posibilidad de ver el juego con distintos filtros gráficos o los retos (ejecutar un número concreto de golpes, por ejemplo) al estilo *Street Fighter III Third Strike Online*. Gracias a eso podemos desbloquear vídeos, ilustraciones conceptuales y hasta algún personaje oculto. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	82

Valoración El plantel de luchadores está bastante descompensado, pero por lo demás resulta muy ameno y espectacular. Ideal para nostálgicos.

PUNTUACIÓN FINAL 82

PS3-360 | DOUBLE DRAGON NEON

12 ■Beat ´em up ■Majesco ■1 ó 2 Jugadores (sólo local) ■Castellano (textos) ■9,99 €/800

ESTE NO ES UN REMAKE del Double Dragon de 1987, sino una readaptación en la que priman la nostalgia y el humor. Se juega como los beat ´em up clásicos, aunque se han añadido ataques especiales que se pueden mejorar con el dinero que ganemos. La banda sonora merece una mención especial, pues incluye temas de corte ochentero muy pegadizos. En cuanto a la duración, puede llevar unas tres horas y media pasarnos el juego.



Valoración No inventa la pólvora y flojear mucho en el control, pero los nostálgicos apreciarán su nostalgia y autoparodia. **65**

PS3-360-PC | HELL YEAH!

12 ■Aventura/Acción ■SEGA ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■14,99€/1200

EL CONEJO ASH tiene que recorrer el infierno para matar asus 100 archienemigos. Muchas partes del camino están bloqueadas, así que hay que encontrar las llaves de turno o derrotar a ciertos enemigos, para los que debes pensar una estrategia concreta. Aunque hay bastante de plataformeo, la mayoría del tiempo estamos rajando y descuartizando a las pobres hordas de enemigos que nos salen al paso. En determinadas ocasiones, también nos toca superar quick time events... o "tragarnos" extensas líneas de diálogo plagadas de chistes malos.



Valoración Algunos puzles molan, pero el resto es un pastiche de humor rancio y gráficos confusos que no acaba de cuajar. **60**



PS3-360-PC JET SET RADIO

12 ■Plataformas ■SEGA ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■800 /9,99 €

LA ECLOSIÓN DE DREAMCAST fue un hervidero de títulos revolucionarios. Uno de ellos fue *Jet Set Radio*. Éste es el mismo que vimos en Dreamcast, pero con gráficos HD y un par de extras: la banda sonora original y la del posterior Jet Set Radio Future, además de un interesantísimo documental tipo "así se hizo". El resto permanece igual: recorremos los niveles de la futurista Tokyo-to, encontrar los grafiti de las bandas rivales y pintar los nuestros encima. Podemos encontrar items escondidos por la ciudad, que desbloquean música y miembros para nuestra banda, que nos retan al final de ciertos niveles.



Valoración Su impreciso control no ha envejecido bien, pero su estética y su música siguen tan frescos como siempre. **69**

Wii | METAL SLUG X

12 ■Acción ■D4 Enterprise ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■900 Wii Points

ÉSTA FUE UNA DE LAS SAGAS MÁS EXITOSAS de nuestra querida Neo-Geo. Esta entrega era una reinterpretación de *Metal Slug 2*, con nuevos enemigos, habilidades y vehículos. Ya sabéis cómo va el resto: uno o dos colegas dispara a los soldados "cartoon" que invaden la pantalla, mientras salvan a los presos que encuentran y buscan "power ups" útiles para los duelos contra los jefes finales. Por el camino disfrutaréis de un verdadero festival de explosiones y disparos.



Valoración Gráficos con mucha personalidad y un desarrollo frenético para ¿el mejor? exponente de la saga. **83**

3DS | ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

7 ■Aventura ■Nintendo ■1 jugador ■Inglés ■5€

LA SEGUNDA EPOPEYA DE LINK para NES (ahora llega a través de la Consola Virtual) apostó por un estilo lateral y un sistema de subida de nivel por puntos de experiencia que son toda una rareza en la franquicia. Además de plataformear y derrotar enemigos, hay que aprender hechizos que sirven para acceder a ciertas zonas de las mazmorras. Por lo demás, el juego desprende todo el espíritu épico de la saga Zelda y no desmerece respecto al original.



Valoración Su dificultad no es tan progresiva como debería, pero el resto es el propio de una aventura "old school" sólida. **79**

VARIOS



STAN LEE lleva décadas siendo el icono de Marvel, pero lo de tener su aventura es nuevo...

THE AMAZING SPIDER-MAN

PS3-360-PC | Precio: 4 €/320 y 3€/240

Aventura de Stan Lee y Desafío de Rino

UN CAPÍTULO ESPECIAL protagonizado por el mismísimo Stan Lee, en el que hemos de recuperar papeles esparcidos por New York. Si lo completamos, hay recompensa sorpresa... Por su parte, Desafío de Rino nos permite controlar a este brutote archienemigo para destrozar todo lo que encontremos a nuestro paso. Dos experiencias muy divertidas.

VALORACIÓN ★★★★☆



PERSONAJES



TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

PS3-360-PC
Precio: 9,99 €/800

Dinobot Destructor

4 NUEVOS ROBOTS se unen a la guerra multijugador, todos ellos dinobots: Swoop, Grimlock, Slug y Snarl. Son muy molones, pero cobrar tanta pasta por esto es un poco fuerte...

VALORACIÓN ★★☆☆☆



EPISODIO



STAR WARS T.O.R.

PC | Gratis

Terror from Beyond

EN ESTE NUEVO CAPÍTULO, viajamos al planeta Asation, donde aguardan cinco temibles jefes finales. Además, incluye mejoras en las expresiones de los personajes y la posibilidad de retocar el aspecto de los aliados.

VALORACIÓN ★★★★★

CANCIONES



ROCKSMITH

PS3-Xbox 360 | Desde 3€/240 .

Canciones

LA LISTA DE TEMAS EXTRA comienza a crecer para el nuevo (y hardcore) título musical de Ubisoft. Podéis adquirir canciones sueltas o packs temáticos (por ejemplo, ya hay uno de Heavy Metal) por 400 Microsoft Points. ¡A ver si se pica vuestra vena consumista!

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



DC UNIVERSE ONLINE

PC | 8,99 €

Hand of Fate

SEIS NUEVOS EPISODIOS para tres héroes y tres villanos, para que veáis Gotham y Metrópolis con otra perspectiva. Además, añade nuevos complementos para el cinturón, más personajes y...¡60 misiones secundarias! Si tenéis cuenta Legendary, el pack es gratis.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



PES 2013

PS3-360-PC | Gratis-98 MB

Data Pack I

DOS NUEVOS ESTADIOS Y 37 UNIFORMES sirven para tener el juego actualizado al máximo. Es la primera de una serie de actualizaciones que irán llegando de forma regular y que son una garantía de que nuestro juego reflejará la actualidad futbolística con el mayor realismo posible.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



RESIDENT EVIL 6

Las tres campañas del juego ya se pueden saborear en esta demo, que admite juego en solitario o con un compañero. Leon y Helena visitan la universidad de Ivy, donde quedan algunas víctimas del último ataque bioterrorista. Jake y Sherry intentan repeler al J´avo y su capacidad para mutar. Por su parte, Chris y Piers recorren el devastado estado de Edonia, donde el temible Ogroman desata el caos más absoluto...



VENGADORES B. POR LA TIERRA

El juego para Kinect de Los Vengadores ofrece una demo exclusiva para usuarios Gold. En ella podéis controlar a cuatro de los componentes del equipo y descubrir cómo utilizar vuestro propio cuerpo para derrotar a las fuerzas del mal.



SILENT HILL B. OF MEMORIES

El terror viaja hasta PlayStation Vita con esta demo, que incluye los dos primeros escenarios y una batalla contra el Fire Boss que salía en el título original. Podemos elegir entre los dos protagonistas y ver enemigos de zonas posteriores.

MULTIMEDIA



BORDERLANDS 2

El tráiler de lanzamiento nos presenta Pandora, a Jack el Guapo y a los cafres dispuesto a detenerlo... resulta que esos cafres somos nosotros. Si aún no teníais clara su compra, el tráiler os convencerá.



SONIC RACING TRANSFORMED

El tráiler de la Comic-Con se puede disfrutar desde nuestras consolas, para que veáis la nueva dinámica de "vehículos híbridos" y echéis un primer vistazo a los personajes que habrá disponibles.



PAGE CHRONICA

Un plataformas muy simpático en el que hemos de congelar el tiempo para formar palabras "mágicas" recibe varios tráilers en PlayStation 3. Descargadlo para descubrir una aventura diferente.



ASSASSIN´S CREED III

El tráiler de batalla naval nos presenta uno de los elementos que más está dando que hablar en este inminente título. Descubrid cómo es la mecánica de este "juego de los barquitos" a lo bestia.

NOTICIAS

LA-MULANA, UN ÉXITO EN EEUU



Los españoles de EnjoyUp están que lo tiran últimamente. Su nuevo lanzamiento, *La-Mulana*, se ha aupado al número uno en ventas dentro de la plataforma Wii Ware. Por cierto, ya lo podéis adquirir este juego (aventuras "a lo Indiana Jones" en 2D) en España por 1000 Wii Points.

NUEVAS FORMAS DE MORIR

El nuevo contenido extra para *Dark Souls*, llamado *Atorias of the Abyss* (que estaba incluido en la *Prepare to Die Edition*) llegará a PS3 y Xbox 360 el 24 de octubre.

ALUVIÓN DE EXTRAS EN SLEEPING DOGS

Menuda le espera al pobre de Wei Shen. Varios packs están en camino, como *Street Racer* (varias misiones a toda velocidad), *SWAT* (20 misiones policíacas urbanas) y Tactical Soldier (misiones urbanas con armamentos fuera de lo normal). Además, el 14 de octubre se anunciará una expansión para la historia.

DESCARGA LA MÚSICA MÁS "CARDADA"

Si te ha molado la música de *Double Dragon Neon* (¡seguro que sí), también puedas descargarla gratis desde **www.doubledragonneon.com** para escucharla donde queráis. ¡Es bro-tástica!

La web del mes



TEKKEN FORCE

Uno de nuestros administra **tekkenforce.net**, una web dedicada a la saga Tekken que lleva en marcha desde 2005. Ya tienen más de 3000 usuarios. ¡No os perdáis sus noticias y eventos!



LOS MEJORES TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Resident Evil 5	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
2	MGS 3: Snake Eater	PS2 - 3DS	R	-	1
3	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	1	7
4	Dead Space	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
5	Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii	R	-	1
6	Grand Theft Auto IV	PS3 - XBOX 360 - PC	→	6	5
7	Uncharted 3	PS3	R	-	1
8	Batman Arkham City	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	7	7
9	Final Fantasy VIII	PSONE	R	-	1
10	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

1 Assassin's C. III
PS3 - XBOX 360 - PC
Connor y la revolución americana están ya a la vuelta de la esquina, y el personal anda deseoso de volver a poner su mente en el Animus.
FECHA: 31 DE OCTUBRE

2 The Last of Us
PS3
El desolador futuro del nuevo juego de Naughty Dog, los creadores de Uncharted, promete un desarrollo único y unos gráficos de escándalo.
FECHA: 2013

3 Dead Space 3
PS3 - XBOX 360 - PC
Isaac Clarke volverá a plantar cara a los terribles Necromorfos, pero, esta vez, lo hará en cooperativo, con la compañía de John Carver.
FECHA: 8 DE FEBRERO

4 Black Ops II
PS3 - XBOX 360 - PC
Treyarch traerá su particular visión de la guerra del futuro, en la que los robots y la tecnología determinarán el devenir de las batallas.
FECHA: 13 DE NOVIEMBRE

5 MGS Ground Z.
PS3 - XBOX 360
Metal Gear vuelve a estar de moda, tras el anuncio de una nueva entrega y de una película. En *Ground Zeroes*, Big Boss será el protagonista.
FECHA: 2014

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... PES 2013

La valoración de Hobby Consolas (nº 253) fue de 88.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Paso para la reconquista
Cristian Raventós

"Mejora notablemente la jugabilidad y la IA de los porteros, si bien se parece demasiado al anterior a nivel gráfico".

NOTA 90



Mejora con poca licencia
Borja Sánchez

"Comparado con los anteriores, ha mejorado considerablemente. Lástima que sigan faltando tantos equipos".

NOTA --

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Zelda Skyward Sword** Wii	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	10/10 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim** PS3 - XBOX 360 - PC	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	9,5/10 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos "bugs""	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City** PS3 - XBOX 360 - PC	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	9,5/10 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Borderlands 2** PS3 - XBOX 360 - PC	91	94/100 "Su mezcla de tiros, rol y cooperación es espectacular"	--/40 No disponible	9/10 "Prepárate para perderte en la maravillosa Pandora"	9,75/10 "De las experiencias más gratificantes de esta generación"	8,5/10 "Un deleite para gastar horas y horas de tiempo libre"	9/10 "Gearbox conoce las bases del shooter mejor que nadie"
5	**Max Payne 3** PS3 - XBOX 360 - PC	87	94/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	35/40 No disponible	9/10 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	9,2/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	9/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	7/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
6	**PES 2013** PS3 - XBOX 360 - PC	86	88/100 "La simulación es ahora mucho más convincente"	35/40 No disponible	8,5/10 "Por fin empieza a ser más que una sombra de *FIFA*"	8,8/10 "Pule detalles sobre todo, pero es un buen paso adelante"	8/10 "Se abraza al pasado para crear una buena simulación"	-/10 No disponible
7	**Tekken Tag Tournam. 2** PS3 - XBOX 360	83	88/100 "Se sitúa entre los mejores del género de la lucha"	39/40 No disponible	7,5/10 "El plantel es gigante, pero tiene aspectos frustrantes"	8,5/10 "Lleva a la franquicia más alto que nunca"	8,5/10 "El sistema de combate es profundo y desafiante"	7/10 "No ha evolucionado tanto como otras sagas de lucha"
8	**New Super Mario Bros. 2** 3DS	81	90/100 "El frenesí de monedas es adictivo. No ha evolucionado"	36/40 No disponible	8,5/10 "La fórmula es perfecta, pero es corto y faltan novedades"	8,2/10 "Innovación poca, aunque el control es muy bueno"	7/10 "Divertido, pero poco imaginativo en el diseño de niveles"	7/10 "Hay más elementos viejos que nuevos"
9	**Darksiders II** XBOX 360 - PS3 - PC	80	91/100 "Una mezcla de géneros que nos engancha"	--/40 No disponible	7,5/10 "No rivaliza con los grandes del género de acción"	9/10 "20 horas de mazmorras, quests y secretos"	8,5/10 "Acción, exploración y coleccionismo bien combinados"	6/10 "Bebe de tantas fuentes que no tiene identidad propia"
10	**Sleeping Dogs** PS3 - XBOX 360 - PC	80	85/100 "Variado, con posibilidades y elementos originales"	36/40 No disponible	8,5/10 "Una historia excelente, pero con fallos técnicos"	7,7/10 "Los fans de los sandbox tienen razones para jugarlo"	8/10 "Variado y con una ambientación cautivadora"	6/10 "Este thriller cuenta con algunas chispas de brillantez"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Mejorando lo pasado

Arturo Moreiras

"Es, sin duda, el mejor *Pro Evolution Soccer* de esta generación, aunque no comprendo cómo faltan Villa y Puyol en la selección española".

NOTA 90



Hay margen de mejora

Alejandro Mateo

"Ha mejorado la IA y los movimientos, que ya no son tan robóticos. Se acerca a *FIFA*, porque tenía margen de mejora, pero sigue por detrás".

NOTA --



Es más de lo mismo

Draco Arduengo

"Ha mejorado algo, pero la saga *FIFA* sigue siendo mil veces mejor. A ver qué tal el año que viene con el nuevo motor gráfico".

NOTA 85



Llegado a destiempo

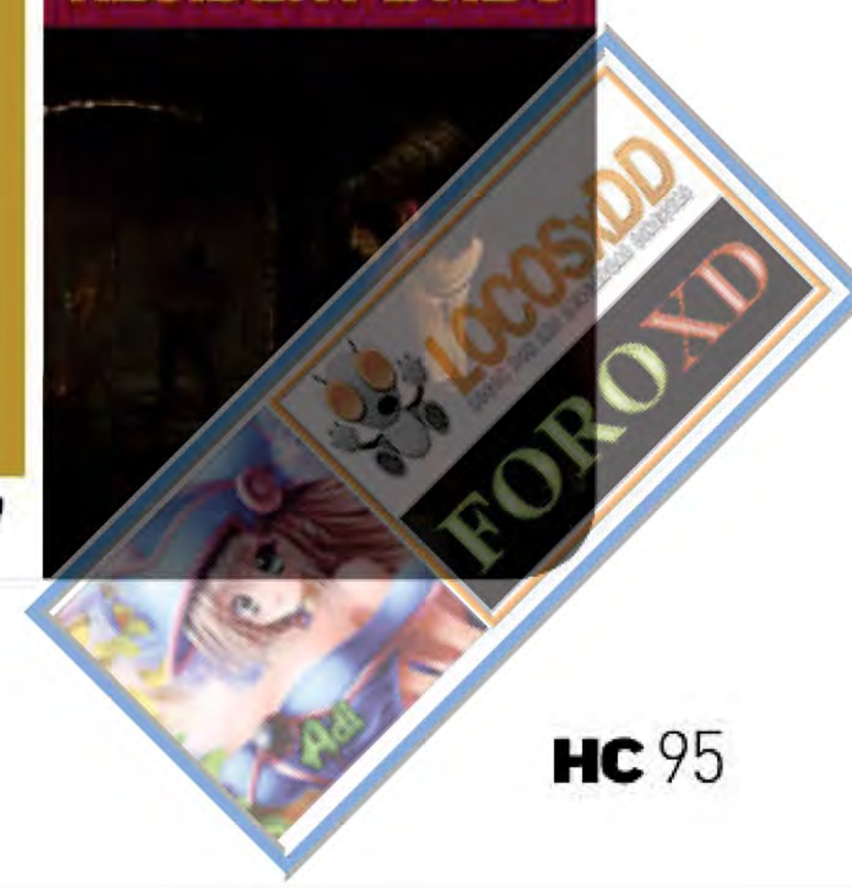
José Link Luk

"Innova y divierte, pero es un error que, con las ligas ya empezadas, las plantillas estén pendientes de una actualización".

NOTA 77

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

RESIDENT EVIL 6



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Resident Evil 6	92	59,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Borderlands 2	94	60,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	46,90 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	60,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes



RESIDENT EVIL 6

Los infectados regresan en una ambiciosa entrega que consta de cuatro campañas: la primera, protagonizada por Leon S. Kennedy y Helena Harper; la segunda, por Chris Redfield y Piers Nivans; la tercera, por Jake Muller y Sherry Birkin; y la última, por Ada Wong. El cooperativo tiene un gran peso.

Wii



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 e
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



NBA 2K13

Wii apura sus últimos coletazos de vida antes de dar el relevo a WiiU. A la espera de poder disfrutar de las bonanzas del Gamepad, este mes la veterana máquina de Nintendo recibe su particular adaptación de la mejor liga de baloncesto del mundo, con Marc Gasol como portada del juego.

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Gears of War 3	94	59,90 €
4 Max Payne 3	94	65,95 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Resident Evil 6	92	59,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	46,90 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	60,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

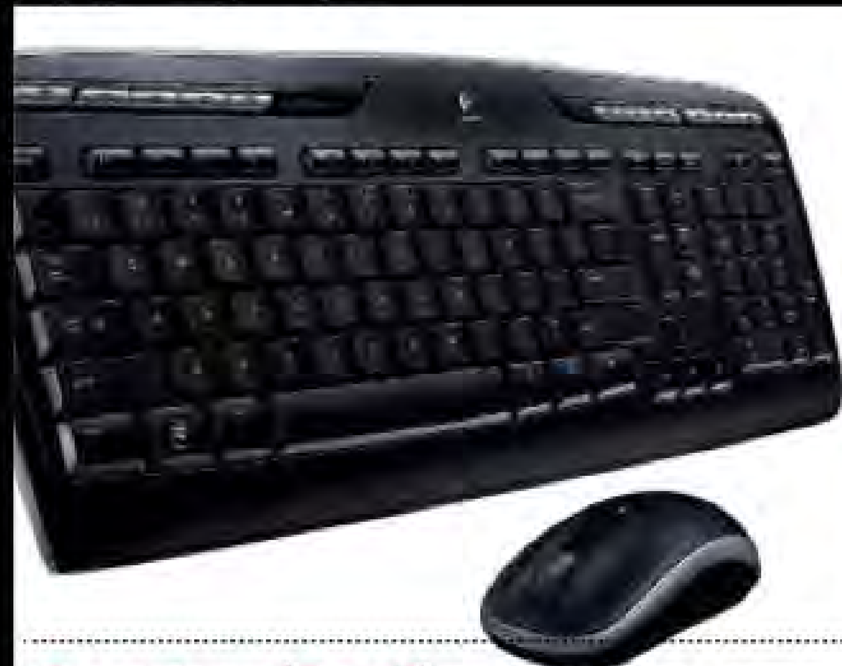
El juego del mes



BORDERLANDS 2

Las tierras fronterizas son todo un desfase de disparos y rol, con un cooperativo para cuatro jugadores extremadamente divertido. Las cuatro clases de personajes, los cientos de armas disponibles, la variedad de entornos o el humor lo convierten en un imprescindible.

PC



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	**98**	40,50 €
2 Batman Arkham City	**98**	28,00 €
3 Max Payne 3	**95**	26,95 €
4 Alan Wake	**95**	21,95 €
5 Warhammer 40.000 Space Marines	**88**	19,99 €

MMORPG

	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	**97**	12,95 €
2 World of Warcraft Mists of Pandaria (!)	**94**	32,95 €
3 Guild Wars 2	**91**	51,95 €
4 World of Warcraft Cataclysm	**85**	9,95 €

RTS

	NOTA	PRECIO
1 StarCraft 2	**98**	36,95 €
2 Total War Shogun 2	**94**	9,95 €
3 Civilization V	**89**	26,95 €
4 Men of War Assault Squad	**85**	9,95 €

Shooter

	NOTA	PRECIO
1 Borderlands 2	**94**	46,95 €
2 CoD Modern Warfare 3	**93**	46,95 €
3 RAGE	**90**	19,99 €
4 Crysis 2	**91**	34,99 €
5 Singularity	**89**	19,99 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	**98**	51,95 €
2 Mass Effect 3	**96**	17,95 €
3 The Witcher 2	**96**	36,95 €
4 Torchlight 2	**93**	18,99 €
5 Skyrim	**92**	44,95 €

Aventura

	NOTA	PRECIO
1 The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	**95**	9,99 €
2 New York Crimes	**90**	19,95 €
3 Lost Horizon	**80**	9,99 €
4 Secret Files 3	**78**	29,99 €

Simulación

	NOTA	PRECIO
1 Los Sims 3 Salto a la Fama	**89**	36,95 €
2 Los Sims 3 Sobrenatural	**88**	37,95 €
3 Silent Hunter 5	**87**	4,90 €

✪ El juego del mes



DISHONORED

La original apuesta de Bethesda por fin se presenta en sociedad. Corvo, antiguo guardaespaldas de la emperatriz, ha caído en desgracia, pero luchará por recuperar su honra, con ayuda de sus poderes especiales, que permiten superar las misiones de diversas formas.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	**94**	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	**93**	45,95 €
3 P. Layton y la Máscara... (!)	**92**	45,95 €
4 MGS 3D: Snake Eater	**91**	45,95 €
5 Kid Icarus: Uprising	**90**	45,95 €
6 Star Fox 64 3D	**88**	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	**88**	45,95 €
2 FIFA 12	**87**	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	**83**	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	**93**	45,95 €
1 New Super Mario Bros 2	**90**	45,95 €
3 Sonic Generations	**77**	49,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	**89**	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	**78**	45,95 6
3 F1 2011	**72**	45,95 6

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	**82**	45,95 €
2 Ace Combat AHL	**73**	45,95 €
3 Steel Diver	**60**	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	**89**	35,95 €
2 Heroes of Ruin	**82**	45,95 €
3 Dragon Quest VI	**78**	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	**93**	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	**85**	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	**83**	45,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	**79**	49,95 €
2 Crush 3D	**75**	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	**69**	39,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	**86**	45,95 €
2 Theathrhythm FF	**81**	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	**78**	40,95 €

✪ El juego del mes



PROF. LAYTON Y LA MÁSCARA...

Tras una larga espera, el Profesor Layton llega a España para debutar en 3DS con la entrega *La Máscara de los Prodigios*. Los puzles, que se irán ampliando con descargables gratuitos cada día, obligan a estrujarse la sesera.

PS VITA



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	**93**	29,95 €
2 Uncharted: El Abismo...	**91**	49,95 €
3 Gravity Rush	**87**	39,95 €
4 Ninja Gaiden Sigma Plus	**86**	39,95 €
5 Lego H. Potter Años 5-7	**76**	40,95 €
6 Dynasty Warriors Next	**73**	39,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance B. Skies	**78**	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet (!)	**90**	49,95 €
2 Rayman Origins	**85**	39,95 €
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	**80**	39,95 €
2 Modnation Racers	**80**	39,95 €
3 F1 2011	**78**	45,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	**87**	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	**93**	44,95 €
2 Mortal Kombat	**92**	44,95 €
3 Reality Fighters	**68**	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	**90**	49,95 €
2 Everybody´s Golf	**82**	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	**79**	39,95 €
2 Little Deviants	**75**	29,95 €
3 Sound Shapes	**70**	12,99 €

✪ El juego del mes



LITT. BIG PLANET

Sackboy debuta por todo lo grande (lo que le permite su tamaño) en PS Vita, consola de la que saca todo su partido. Igual que en las versiones de PlayStation 3, el editor vuelve a ser el punto fuerte, ya que permite crear cualquier nivel plataformero o cualquier minijuego que se nos ocurra, para luego compartirlo online.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



The Impossible Game
Parece imposible que un juego sea más sencillo y a la vez resulte tan adictivo.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB



Journey
En sencillo en su planteamiento, pero es muy embriagador. Una experiencia única en todos los sentidos.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



La-Mulana
Aventuras "old school" a medio camino de Japón y España, que baten récords allá donde salen.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	La-Mulana	1000 WP	N/D

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Mighty Switch Force
Sigue manteniéndose como uno de los plataformas más originales de 3DS. Switch!

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Resident Evil 6	PS3
2	Dishonored	360
3	Darksiders II	360
4	Max Payne 3	360
5	Uncharted 3	PS3
6	RE Revelations	3DS
7	New S. Mario Bros 2	3DS
8	FIFA 13	PS3
9	Skyrim	PS3
10	PES 2013	PS3



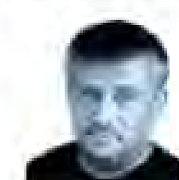
David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Max Payne 3	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Resident Evil 6	PS3
8	Dishonored	PS3
9	Battlefield 3	XBOX 360
10	Borderlands 2	XBOX 360



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	S. Fighter x Tekken	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Borderlands 2	XBOX 360
9	Dishonored	XBOX 360
10	Little Big Planet	PS Vita



José Luis Sanz

1	Portal 2	PC
2	Skyrim	PC
3	Mass Effect 3	PC
4	Uncharted 3	PS3
5	The Witcher 2	PC
6	Mists of Pandaria	PC
7	Red Dead Redemption	360
8	L.A. Noire	PS3
9	Luigi's Mansion	GC
10	Super Mario 64	N64

1	The E. Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
2	Portal 2	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Resident Evil 6	PS3 - XBOX 360
5	Uncharted 3	PLAYSTATION 3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS...

en mundos destruidos

La ciencia ficción se empeña en llevarnos a mundos virtuales donde algo "se ha torcido".



PS3 – Xbox 360 – PC 14,95 €

1 BIOSHOCK

La ciudad submarina de Rapture fue la utopía que el demente Andrew Ryan trató de sacar a flote. Personajes como los Big Daddy o las Little Sisters daban una gran personalidad a este shoot'em up.





PS3 - Xbox 360 - PC 9,95 €

2 FALLOUT 3

En un mundo postapocalíptico, Vault 101 era un enclave en el que vivir a salvo del peligro. Sin embargo, no tardamos en salir al Yermo.



PS3 - Xbox 360 - PC 59,95 €

3 DISHONORED

Dunwall, una ciudad ballenera plagada de misteriosa tecnología, es el escenario donde Corvo es acusado de traición.



PS3 - Xbox 360 - PC 29,95 €

4 DEUS EX

Bienvenidos a un futuro dominado por la tecnología, en que los hombres compran implantes mecánicos para conseguir nuevas habilidades.



PS3 - Xbox 360 - PC 29,95

5 RAGE

Después de sufrir el impacto de un meteorito, la tierra ha quedado convertida en un desierto habitado por mutantes y peligrosas bandas.

MEJORA TU CONSOLA



¡Consolas pop!

- **Nombre:** Accesorios Chupachups
- **Compañía:** Indeca Business
- **Consola:** NDS, 3DS, PSP, Vita ■ **Precio:** Desde 14,95 €

Los famosos Chupa Chups abrazan el arte pop en esta línea de accesorios que tiene para todos gustos. Por ejemplo, los coloristas auriculares de diadema (15,95 euros) vienen acompañados con stylus para las pantallas de NDS/3DS y PS Vita. También hay una funda para DS (14,95) y un mando de Wii (39,95). O una versión del genial mando de PS3 (39,95) de Indeca, pero con coloristas dibujos. Nuestro favorito es el kit (24,95) para PSP y PS Vita -incluye fundas para juegos de ambas-, que imita los cuadros de Andy Warhol. **www.indecabusiness.com**.

Valoración ★★★★

Ferrari comprimido

- **Nombre:** Accesorios Ferrari
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 299,99 €

Thrustmaster lanza la evolución de su espectacular cabina Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430. Esta vez cambia del rojo habitual de la escudería por el negro. Su volante mide 28 cm de diámetro y es una réplica a escala 7/10 del volante del Ferrari F458 Italia. Su base ancha y pesada pesa más de 10 kg, lo que proporciona una excelente estabilidad y solo necesita una silla para jugar. Incorpora la tecnología G.V.S. (Global Vibration System), que permite que las vibraciones de alta frecuencia de los motores se sientan no sólo en el propio volante, sino también a lo largo de toda la columna de dirección de la cabina. **www.thrustmaster.es**.

■ **Valoración** ★★★☆



Para proteger y punto

- **Nombre:** Soft Case ■ **Compañía:** Subsonic
- **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 5,95 €

Cargador, fundas de juegos, stylus capacitivo, correa, cascos... Muchas cosas podéis llevar con vuestra portátil. Sin embargo, puede que os guste viajar ligero, con los juegos en la memoria de PS Vita y sin accesorios. En caso de no querer llevar nada más que la consola protegida, esta es una buena opción, una cómoda funda flexible de neopreno que evita los arañazos y reduce el impacto de pequeños golpes. **www.subsonic.fr/es.**

■ **Valoración** ★★☆☆

¿Quieres mejorar tu precisión?

■ **Nombre:** Ratón PS Elite ■ **Compañía:** Aimon
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 54,99 €

Para muchos la precisión de un ratón óptico no puede ser igualada por el stick de un mando de control. Este híbrido entre mando y ratón permitirá satisfacer sus necesidades a los amantes de los shooters o los juegos de estrategia, tanto en PC como en PS3. Se puede actualizar y es bastante cómodo -especialmente el ratón, que es razonablemente pesado y está recubierto con goma suave-. Podéis encontrarlo a buen precio en **www.discoazul.es.**

■ Valoración ★★★☆



PS3 y Vita, siempre conectadas

■ **Nombre:** Cable USB ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 8,91 €

La fuente de alimentación de PS Vita permite desconectar el cable USB para enchufar la portátil a PlayStation 3 con el objetivo de cargarla o transferir contenidos. Si estáis constantemente realizando esta operación, quizá os queráis ahorrar la molestia de cambiar el cable cada dos por tres y encima correr el riesgo de que se termine perdiendo o estropeando. En **www.amazon.es** podéis encontrar el cable por separado a un precio asequible.

■ Valoración ★★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO

El Jefe Maestro toma el mando

■ **Nombre:** Mando Halo 4 ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 49,95 €

La nueva aventura del Jefe Maestro, tras los spin off *Halo 3: ODST* y *Reach*, llega por fin a Xbox 360 de la mano de 343 en lugar de estar firmada por Bungie. Y qué mejor forma de celebrar este cambio de manos que con un nuevo mando oficial inalámbrico decorado para la ocasión. Esta edición limitada viene en color gris y con el emblema de UNSC (United Nations Space Command). Además, al igual que una edición especial de la consola que también se pone a la venta, el led del botón Xbox es azul. Por otro lado, la cruceta se gira para convertirse en disco. Además, viene con una camiseta virtual para vuestro avatar en Xbox Live. Una apuesta segura. **www.xbox.com/es.**

■ Valoración ★★★★

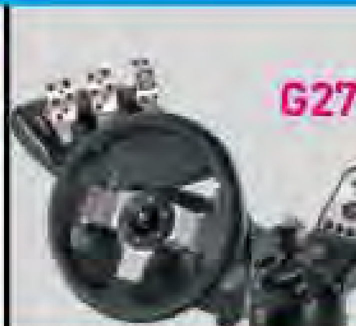


LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



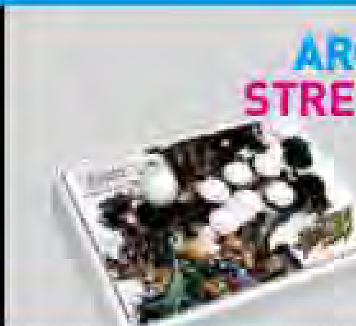
MANDO PS MOVE Una nueva forma de control. 39,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €



MANDO INDECA MOTO GP Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €



AURICULARES DETONATOR DE TRITTON Genial relación calidad/precio. Desde 69,99 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €



MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES EARFORCE DELTA Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €

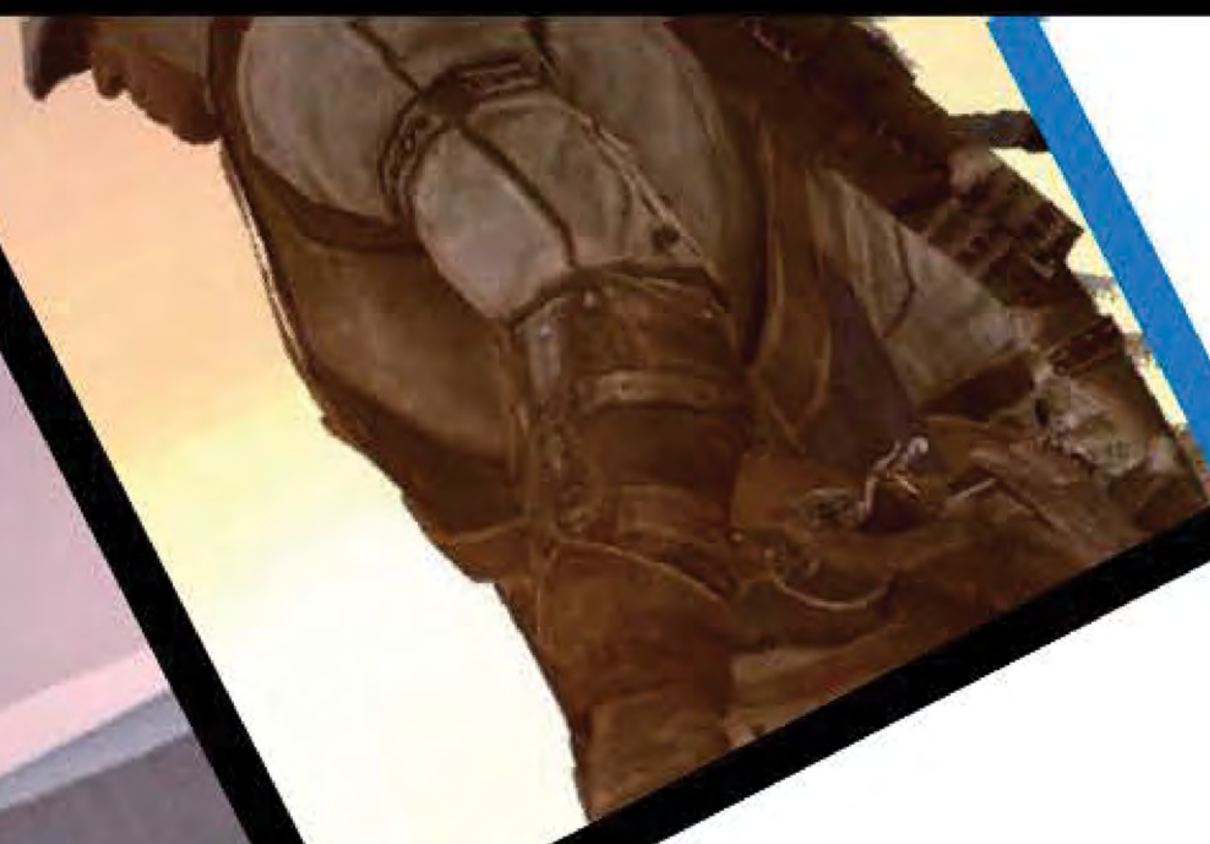
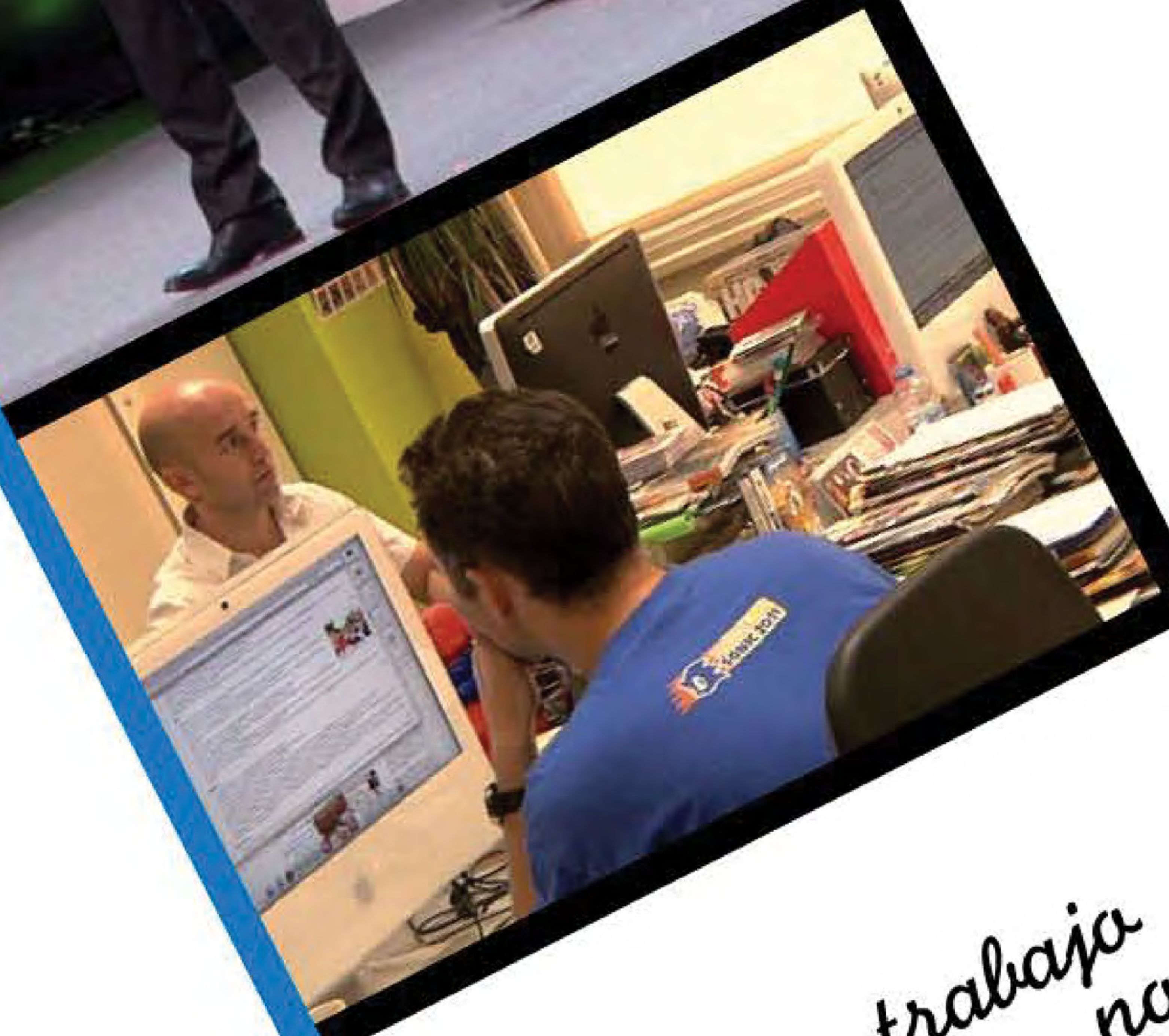


BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €



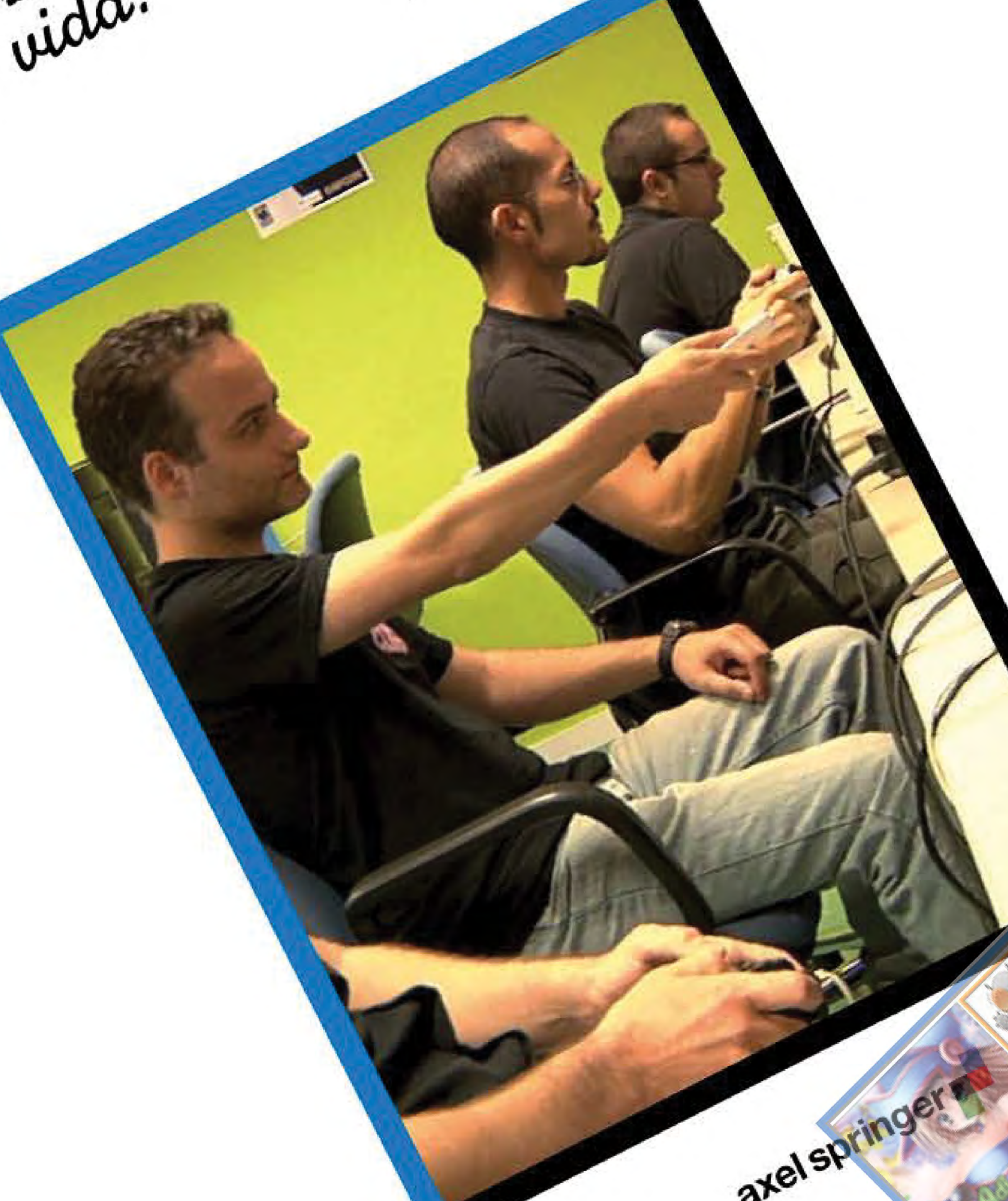
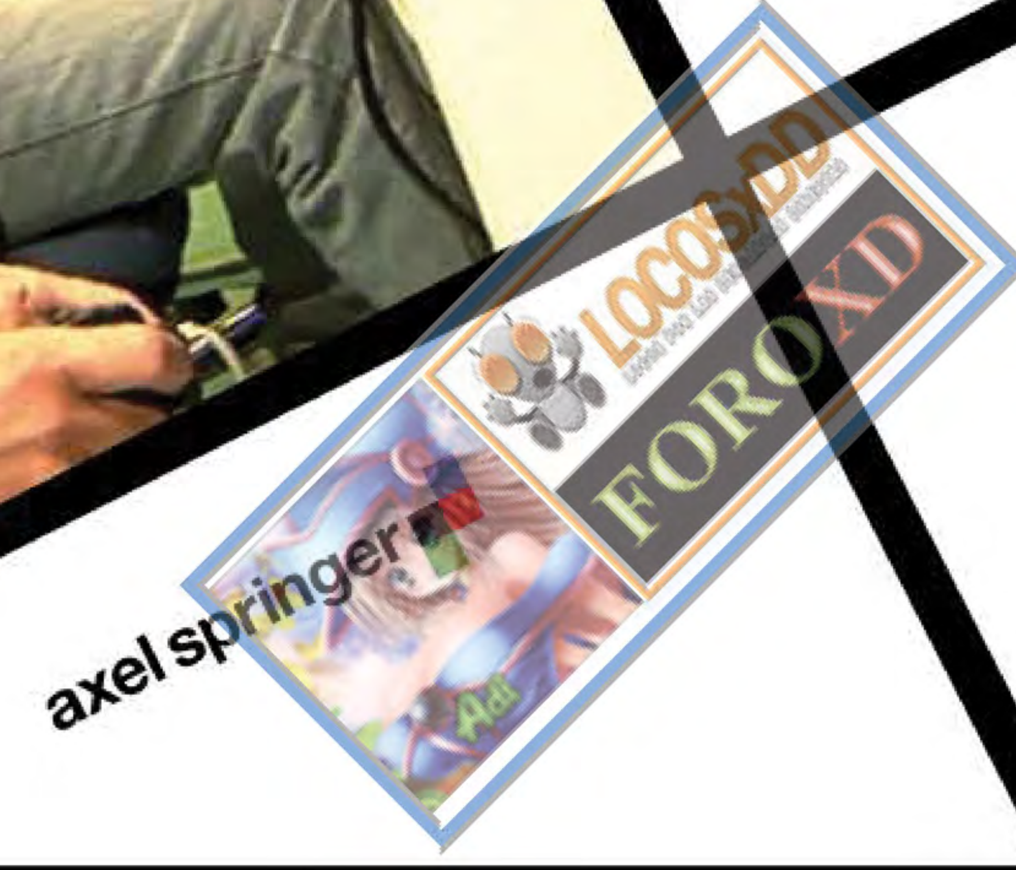
REMOTO MANDO UNIVERSAL Acabado en negro brillante. 14,95 €

NUEVO


"busca un trabajo que te guste y no tendrás que trabajar un solo día de tu vida."

Manelick Arias

LOS ANTECEDENTES

La idea de jugar con dos pantallas no es algo nuevo. Aquí os presentamos los dispositivos que han tratado de imponerla con mayor o menor éxito (esto es lo que ocurrió la mayoría de las veces) durante los últimos años.

1982
GAME & WATCH

El único modo de aumentar los escenarios en estas máquinas LCD de Nintendo era duplicar el número de pantallas. Hubo dos modelos plegables, con las pantallas colocadas en vertical (como en *Donkey Kong* o *Squish*) y en horizontal, como *Mario Bros* o *Life Boat*)



1999
POCKETSTATION

Una tarjeta de memoria para PSOne que incorporaba botones, altavoces y una pantalla de cristal líquido. Podíamos descargar minijuegos a este dispositivo para desbloquear funciones especiales en *Metal Gear Integral, Crash Bandicoot 3* o *Ridge Racer 4*. Tenía reloj y un puerto de infrarrojos.





JUGANDO CON DOS PANTALLAS



Todo indica que la próxima tendencia en los videojuegos consistirá en el uso de una doble pantalla, pero ¿estáis preparados? Aquí os adelantamos cómo será el juego en dos dispositivos en las consolas de Nintendo, Sony y Microsoft, con sus puntos comunes y las funciones específicas de cada una.

1999

DREAMCAST VMU

Era la tarjeta de memoria "por defecto" en la consola de Sega, y se colocaba en el mando, de manera que viésemos su pantalla LCD a través de una ranura. Permitía ver información de los juegos y descargar aplicaciones adicionales (con una memoria de 128K) que se podían jugar en cualquier parte. También era compatible con algunas recreativas Naomi.



2004

NINTENDO DS

Su propuesta de juego con dos pantallas con procesadores independientes (una de ellas táctil) se ha impuesto en el terreno de las portátiles. Con tres rediseños y más de 150 millones de unidades vendidas en todo el mundo, su popularidad es inigualable y ha inspirado la forma de la reciente Nintendo 3DS.



PS3 + PSVITA



■ **NECESITAMOS DOS MÁQUINAS:** PS3 y PS Vita, así que el precio es un poco más elevado que con las otras dos consolas.

■ **MEJORA CONSTANTEMENTE:** Desde que salió PS Vita se están añadiendo nuevas funciones con cada actualización de Firmware.

■ **PERMITE EL JUEGO ONLINE CRUZADO:** Podemos jugar una partida con nuestra portátil contra los usuarios de PlayStation 3.

■ ES POSIBLE EL JUEGO REMOTO, CRUZADO Y USAR PS VITA COMO UN MANDO DE PS3 ■

Es evidente que PS Vita tomó prestados muchos elementos de las tablets, como el **diseño del menú principal, el sistema de aplicaciones** y por supuesto, su excepcional pantalla capacitiva. Así no es de extrañar que Sony le diese un nuevo impulso a la conexión entre sus dos consolas (portátil y de sobremesa) para aprovechar funciones extra. Y eso que unos años antes, **la conexión entre PSP y PlayStation 2 había fracasado** por completo.

Las mejoras en la conectividad también han supuesto un paso de gigante en este ámbito, permitiendo **el trasvase de datos por streaming o el control remoto.** Sin embargo, no hay que perder de vista que en el caso de PS3 y Vita, **la conexión entre ambas máquinas es algo accesorio: no se diseñaron pensando en ello,** como podría ocurrir con WiiU.

➔LAS FUNCIONES DE PS VITA MEJORAN con cada actualización de Firmware. En un principio, **sólo estaban disponibles las partidas cruzadas** (usuarios de PS3 contra usuarios de Vita) en un número muy limitado de juegos. Y, en casos excepcionales, se podía utilizar la portátil como mando de control Por su parte, **algunos hacker consiguieron activar el juego remoto** (partidas a *Skyrim* o *Red Dead Redemption* en la pantalla de Vita, con el juego en PS3).

Poco a poco, el panorama ha ido mejorando. **Ya es posible el juego remoto de forma legal** (aunque no está disponible en todos los juegos) y Sony continúa mejorando el servicio online (acaba de confirmarse que **será compatible con PSN+**). En la pasada GamesCom se anunció CrossBuy, una interesante oferta, que incluye **la posibilidad de descargar el juego de forma gratuita en PS Vita** después de adquirirlo en PS3. Y a todo esto hay que sumar los parches que mejoran juegos como *Little Big Planet 2*... poco a poco, la conexión entre las máquinas gana enteros. HC

REMOTE PLAY

SE NOS OCURREN UNOS CUANTOS MOTIVOS por los que jugar en una portátil con nuestros juegos de PS3. ¿Qué os parecería continuar la partida de *Shadow of the Colossus* en vuestra habitación, o simplemente acabar con algún enemigo de *God of War HD Collection* por streaming mientras el resto de la familia está viendo la tele? Pues precisamente eso es lo que nos ofrece la función Remote Play.

Lo más engorroso del sistema es la necesidad de mantener nuestra PS3 encendida, y conectar ambas máquinas a través de WiFi. También es cierto que hay que soportar un pequeño retardo (que no nos impide jugar, pero sí que resulta un poco molesto) y cierta pérdida de detalle en los gráficos. Pero, lo más grave, en nuestra opinión, es que el número de juegos compatibles no es muy extenso. Apenas podemos utilizarlo con una veintena de juegos de PS3 y todos los juegos clásicos de PSOne disponibles en PSN.



CROSS CONTROLLER

NUESTRA CONSOLA PORTÁTIL puede convertirse en un mando de control adicional (desde la actualización 1.80). En este sentido, la combinación de PS Vita y PS3 es capaz de brindar una experiencia asimétrica, similar a la que plantean los juegos de Wii U. La opción más sencilla, como la que utilizan *Bionic Commando Rearmed* o *Marvel vs Capcom 3*, se limita a trasladar el uso de sticks y botones con la misma configuración de un Dual Shock, mientras que la pantalla táctil nos permite programar golpes especiales.

Pero también tenemos la posibilidad de combinar la acción en las dos pantallas, y aprovechar otras funciones como el panel táctil trasero, el giroscopio o las cámaras, mientras el segundo jugador participa del modo tradicional. El ejemplo perfecto es *Little Big Planet 2*. Eso sí, tenemos que descargar unos niveles en particular, porque el resto del juego no está preparado para la función Cross controller.





CROSS PLAY + CROSS BUY

ES UNA FUNCIÓN EXCLUSIVA DE PS VITA que permite que dos usuarios de un mismo juego (con consolas diferentes) compitan en el multijugador online. Los principales ejemplos son *Motorstorm RC*, *Hustle Kings* o *Wipeout 2048, y pronto se sumarán a la lista lanzamientos más potentes como PlayStation All Stars Battle Royale, Sly Cooper: Thieves in Time o Street Fighter X Tekken*. El único inconveniente es que obliga a los jugadores a comprarse el mismo título dos veces (una por cada formato).

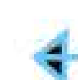
En Sony han sido conscientes del problema, y nos lo van a poner un poco más fácil. Los juegos de la línea Cross Buy no sólo incluirán el Blu-Ray para jugar en nuestra PS3, sino que vendrán con un código, por el mismo precio, que nos permite descargar la versión Vita. Y también nos vamos a encontrar un modelo intermedio, en que compramos los juegos por separado, pero el contenido adicional que consigamos a través de DLC (y que esté vinculado a la misma cuenta de PS Network) sí será gratuito.

Este formato de compra se anunció durante el pasado mes de agosto, pero aún no se ha puesto en marcha.



XBOX 360 SMARTGLASS







PARA CUALQUIER DISPOSITIVO: Smartglass integra el uso de nuestra consola con el de tablets y teléfonos móviles, que ya están en casi todos los hogares.

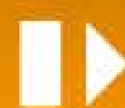
NO SÓLO PARA JUGAR: Utilizar dos pantallas puede disminuir nuestra concentración en el juego, pero también podemos utilizarlo para ver productos multimedia, navegar por los menús...

HASTA CUATRO TABLETS O SMARTPHONES podrán conectarse simultáneamente con la misma consola y recibir información adicional.

CONSOLA, TABLET Y SMARTPHONE SE INTEGRAN EN UNA MISMA EXPERIENCIA

Por el momento, la compañía de Redmond ya ha distribuido Smartglass a los principales desarrolladores, para que lo incorporen en sus próximos trabajos. Se trata de una **aplicación que imita el servicio de airplay de Apple**, y que trata de integrar todos los dispositivos del hogar, convirtiendo a nuestra consola en un servidor de contenidos. Las posibilidades son amplísimas. Después de conectarnos a través de un perfil de Xbox Live, navegamos por el menú de la consola con **gestos de nuestra mano sobre la pantalla táctil,** de una forma muy intuitiva. Además, como se anunció durante el pasado E3, esto facilitará nuestra **navegación a través de Internet Explorer**, una de las novedades del interfaz de la consola. Durante la reproducción de un capítulo de Juego de Tronos, por ejemplo, podemos ver las imágenes en la TV o en nuestro tablet. También tenemos **la opción de colocar los controles de reproducción en el teléfono** o consultar datos, como los árboles familiares de distintas casas de los Siete Reinos o el mapa de Poniente. Y las posibilidades se multiplican, por ejemplo, en las retransmisiones de eventos deportivos o documentales, en los que podamos recibir información extra.

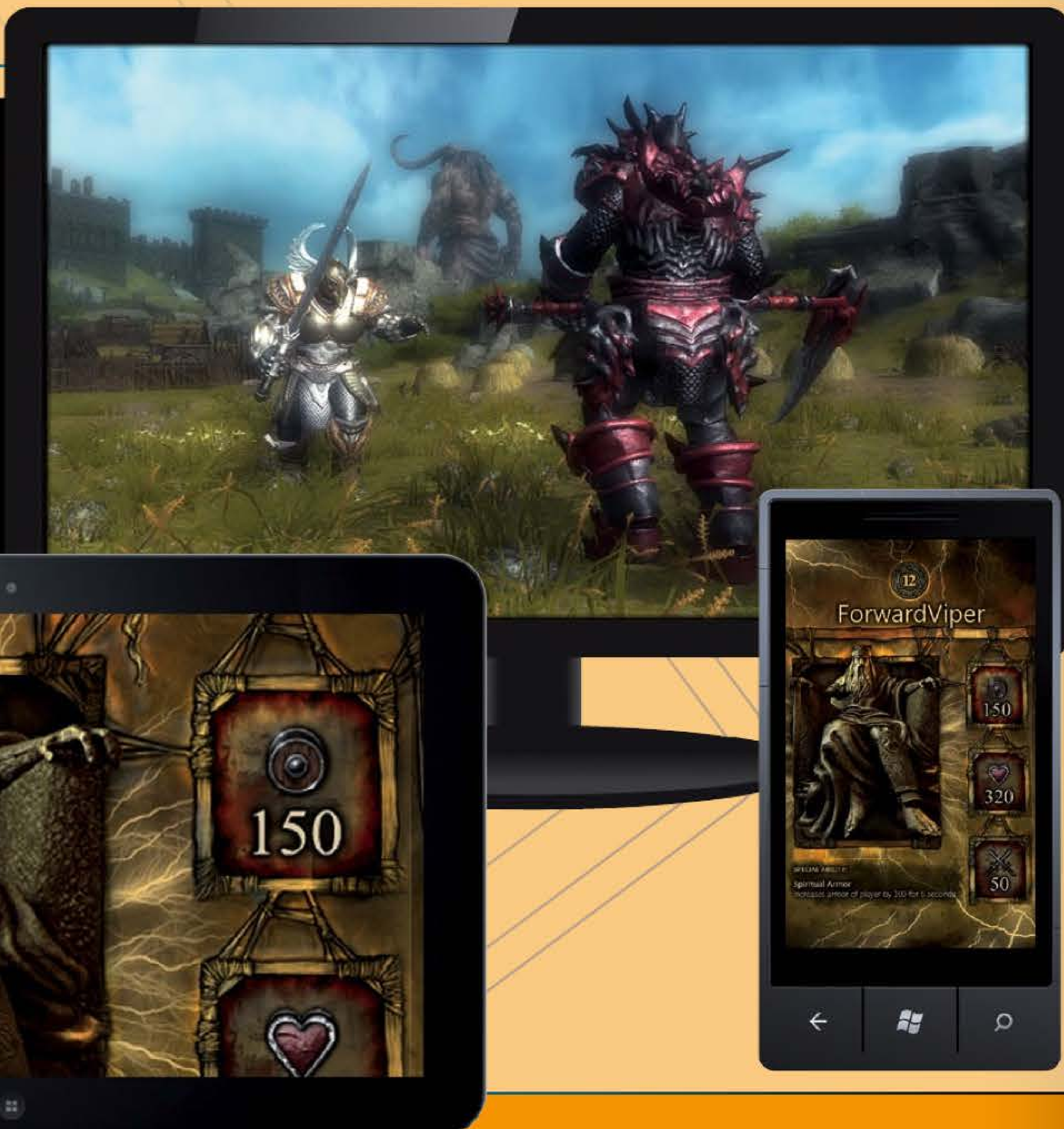
AÚN NO SE CONOCEN LAS POSIBILIDADES de Smartglass en el campo de los videojuegos. Las demostraciones que se han adelantado, no están enfocadas al uso de la pantalla táctil como mando de control, sino **como un segundo display para obtener información adicional.** Imaginad poder cambiar las alineaciones y las jugadas en los juegos deportivos (de forma instantánea) o **cambiar la configuración de nuestro personaje en los juegos de rol.** Para poder utilizar estas funciones tenemos que descargar una aplicación gratuita que, de momento sólo está disponible para **sistema operativo Windows Phone e iOS**. HC



VIDEOJUEGOS

YA HEMOS VISTO CÓMO FUNCIONA LA EXPERIENCIA de trasladar la información desde la TV a un tablet. Algunas aplicaciones como Call Of Duty Elite, nos permitían consultar nuestras estadísticas de juego en un iPad, mientras jugábamos a *Modern Warfare 3* en la consola, del modo "tradicional". Con Smartglass esta tecnología está al alcance de todos los desarrolladores, y resulta más fácil de aplicar.

Todavía no hemos visto Smartglass convertido en un producto final, pero sí se han adivinado algunas ideas muy refinadas, como su uso en *John Madden Football*, para trazar estrategias o en *Halo 4*, para la configuración de nuestro personaje en el modo multijugador, consultar el mapa o participar en estadísticas. Muy pronto esta tecnología empezará a dar frutos.



INTERFAZ

PARA NAVEGAR POR EL SISTEMA DE MENÚS nuestro smartphone o tablet, puede resultar mucho más cómodo que el mando de control de Xbox 360 e incluso que las órdenes por voz de Kinect. Sólo tenemos que sincronizar nuestra tablet o teléfono móvil (con pantalla táctil capacitiva, por supuesto) y hacer gestos "multitouch" con la mano para pasar a otra sección, ver imágenes, ejecutar aplicaciones y navegar por Internet gracias a Explorer.

La reproducción de contenidos multimedia (cine, TV y música) sale muy beneficiada con Smartglass. No sólo tenemos un mando a distancia totalmente configurable, sino que podemos obtener información extra relacionada con los actores, el disco que está sonando o los capítulos anteriores. La información disponible dependerá del canal que esté emitiendo (la demo se realizó con contenidos de pago como HBO o ESPN) y requerirá que estemos conectados a Internet.





■ **EL MANDO WiiU GAMEPAD** ofrece pantalla táctil (resistiva) además de un par de sticks analógicos, cámara y giroscopios.

■ **JUEGOS DIFERENTES:** Nintendo apuesta por una nueva forma de jugar, apoyada en el juego asimétrico para varios amigos.

■ **LOS LANZAMIENTOS CLÁSICOS** se pueden jugar con funciones adicionales, o usar la pantalla del mando en lugar de la TV.

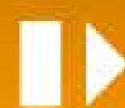
■ NINTENDO APUESTA POR LANZAMIENTOS MULTIJUGADOR CON JUEGO ASIMÉTRICO ■

Nintendo ha sido la primera en apostar "de lleno" por el juego con dos pantallas (lo que no es de extrañar, después del éxito cosechado por sus consolas portátiles). Después de Wii, que consiguió abrir los videojuegos a un público más amplio, parecía evidente que el **siguiente paso de la compañía pasaba por incorporar el concepto de los tablets** al juego.

La experiencia con WiiU le saca partido a la pantalla adicional de muchas formas distintas. Desde lo más obvio, como **trasladar el juego al Gamepad (y así dejar libre el televisor para el resto de la familia)** a experiencias únicas, como añadir controles táctiles en cualquier lanzamiento o **permitirnos consultar el mapa o el inventario de forma instantánea.**

→PERO LA PRINCIPAL APUESTA DE NINTENDO es el juego asimétrico. Se trata de **un concepto multijugador, que combina distintas experiencias** en una sola partida. Gracias a la compatibilidad con los mandos de Wii, cuatro jugadores pueden participar en el juego del modo tradicional (bien **en horizontal, utilizando cruceta y botones o aprovechando el puntero y el sensor de movimientos).** Sin embargo, su papel es totalmente distinto al que disfruta el jugador que empuña el WiiU Gamepad, que se beneficia de los sticks analógicos, la pantalla o la cámara.

Casi todas las experiencias asimétricas que se han mostrado cumplen más como demo técnica que como juegos en sí mismos, pero ya nos han servido para aventurar las posibilidades de esta manera de jugar. Aún no hemos visto **cómo sería el multijugador local con dos Gamepads simultáneos** (Wii U no soporta más) pero Nintendo ha asegurado que empezaremos a ver juegos de este tipo a partir de 2013, cuando también podamos comprar este mando por separado. Por el momento, la cosa promete. HC



OFF TV



LA PANTALLA TÁCTIL DEL MANDO DE Wii U (con una resolución de 854x480 y un tamaño de 6.2") también es perfecta para mostrar juegos en HD. Al principio nos extrañó que Nintendo le diese tanto "bombo" a la posibilidad de jugar en el mando, como si fuese una portátil. Sin embargo, después de probar unos cuantos juegos sin necesidad de usar la TV, estamos totalmente convencidos de su utilidad. Eso sí, hay que tener en cuenta que cuando jugamos Off TV, perdemos alguna de las funciones exclusivas de los juegos, como los controles táctiles.

El mando también se puede utilizar como mando a distancia para el televisor, de forma independiente, incluso cuando la consola está apagada. Esta función se activa presionando el botón TV que está situado en la parte inferior derecha.

JUEGO ASIMÉTRICO

EL CABALLO DE BATALLA DE LA CONSOLA es el multijugador asimétrico. ¿Qué significa exactamente? Se trata de ofrecer diferente información (y sistemas de control) a cada uno de los jugadores. Existen muchas posibilidades, tanto en los modos cooperativos como en los enfrentamientos. La clave está en dar ventaja al usuario que lleva el mando Wii U Gamepad, mientras que los demás (con un máximo de cinco Wiimotes) tienen que trabajar en equipo para equilibrar la balanza.

Como ya ocurriese con Wii (con los juegos *Wii Sports* y más tarde, *Wii Sports Resort*) ha sido la propia Nintendo quien se ha encargado de mostrar las posibilidades de este nuevo sistema de juego. *NintendoLand*, que se puede obtener en pack con la consola o por separado, es un conjunto de 12 minijuegos que sacan el máximo partido al juego asimétrico, recuperando la ambientación de franquicias como Mario Bros o Zelda.



EL WiiU GAMEPAD aporta dos sticks analógicos, giroscopio y cámara. Gracias a la pantalla táctil y a los altavoces, el jugador que lo controla recibe información exclusiva que altera las normas del juego.





LOS WiiMOTES colocados en horizontal ofrecen una experiencia clásica. En vertical, funcionan igual que en Wii (también con Wii Motion Plus) y son compatibles con nunchako.





Año 1992 Compañía Konami Formatos Super Nintendo

LA GUERRA ESPECTÁCULO

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

¿Impresionados con las habilidades del Jefe Maestro? Pues en la era de los 16 bits, dos robots eran capaces de acabar con una invasión alienígena... con la única ayuda del Modo 7.

KONAMI VIVIÓ UN IDILIO CON SUPER NINTENDO. Ya os hemos hablado en esta sección de *Super Castlevania IV*, pero no fue el único juego con el que la compañía japonesa se lució. Con *Super Probotector,* que en Japón se llamó *Contra III*, perfeccionaron el uso del Modo 7 (que permitía rotaciones y acercamientos en la consola de 16 bits de Nintendo) y además dieron el paso al modo multijugador.

El juego nos traslada al año 2636, una fecha completamente aleatoria, en la que tenemos que enfrentarnos a una invasión alienígena. En el futuro no hace falta un ejército, y dos robots son capaces de hacerse cargo del problema, ellos solitos, en un desarrollo de acción horizontal (con una dificultad considerable, por cierto). *Super Probotector* está estructurado en seis niveles muy variados. Además de avanzar y disparar a todo lo que se mueva, podemos pilotar un tanque, montar en moto (mientras disfrutamos de un alucinante scroll parallax) o agarrarnos a un helicóptero para dar cuenta de la infantería enemiga. Los niveles 2 y 4 están ejecutados en perspectiva cenital, con el personaje fijo, mientras el escenario rota a su alrededor. Y como curiosidad, nos permiten elegir en qué punto del mapa queremos empezar.

→PODEMOS JUGAR EN MODO COOPERATIVO JUNTO A UN AMIGO (en los niveles de vista aérea, en una mareante pantalla partida) y cada uno de los robots porta un arma en





De humanos a robots

Los robots RD-008 y RC-011 (los protagonistas) estaban basados en dos guerrilleros humanos, llamados Bill y Lance. El motivo del cambio se debió a la restrictiva legislación europea con los juegos violentos, que consideraba que poner a dos personas como protagonistas suponía una "apología de la guerra". La saga original se llamaba *Contra*, en lugar de *Probotector*, y esta tercera entrega se bautizó *The Alien Wars* en lugar de *Alien Rebels*. Ambos títulos son idénticos (desarrollo, enemigos, banda sonora...) salvo por este detalle. Más adelante, en *Contra: Legacy of War* para PlayStation, la saga se unificó.




cada mano, lo que multiplica las estrategias. ¡Incluso hay un movimiento especial, en el que giramos en el aire y disparamos con todo nuestro arsenal! Todo esto resulta muy útil para enfrentarse a unos enemigos finales grandes y bastante duros.

Y cuando hablamos de espectáculo, ¿a qué nos referimos? Pues a escenarios hiperdetallados que se destruyen, bombarderos que vuelan hacia nosotros y dejan el suelo en llamas, criaturas que llenan casi toda la pantalla... El diseño es brutal (con un apartado sonoro que no le va a la zaga). Con el tiempo apareció una versión para Megadrive, sin niveles con vista aérea, pero con más personajes seleccionables y un "look" más colorido, que se llamó simplemente *Probotector*. Los fans de la saga todavía discuten cuál de ellos es mejor, aunque el cartucho de Super Nintendo tuvo más impacto en su momento. Si queréis comprobarlo, *al igual que Super Castlevania IV* se encuentra disponible en la consola virtual de Wii. Os garantizamos que este título todavía es capaz de impresionarnos. HC



EL RETROBLOG

Por Ricardo Cancho

EL NACIMIENTO DE UN GRAFISTA



UN JOVEN RICARDO practica con un Spectrum +3, copiando la carátula de un LP de Pet Shop Boys.

En las navidades de 1984, comprando a medias con mi hermano pequeño (yo tenía 15 años), tuvimos en casa nuestro primer ZX Spectrum de 48KB. Me pasé horas haciendo programas cada vez más largos y ambiciosos en lenguaje BASIC.

Luego conseguí programas comerciales de dibujo para Spectrum. El mejor era *The Art Studio*: interfaz gráfico con ventanas, menús y puntero de ratón, ideas tomadas de los Macintosh y que anunciaban cómo sería el diálogo con los ordenadores en el futuro. Por cosas de la vida, un vecino y también aficionado al mundillo tenía una prima, secretaria en Erbe Software. Él me invitó a que le acompañara allí con la excusa de verla. Entonces conocí a Javier Cano, los hermanos Martín, Emilio Martínez y José Manuel Muñoz, los autores del renombrado *Las tres luces de Glaurung*, que estaban ultimando *Whopper Chase*. Javier me pareció estupendo, sonriente pese a su cara de cansancio, pero con el resto apenas intercambié un saludo. Los archivos con dibujos para Spectrum que había llevado para enseñar no cargaron desde cinta, y el que lo hizo era en blanco y negro. No causé la impresión que esperaba, pero salí contento de la visita.

Volví más de un año después. Todo había cambiado: Erbe estaba en nuevas oficinas. Topo Soft, su sello de desarrollo, era una realidad y preparaba súper lanzamientos como *Desperado*. Estaban reclutando gente para una ampliar y profesionalizar el grupo y yo había llevado nuevas obras gráficas. Enseñé una a Javier: la máscara de oro de la tumba de Tutankhamon. Le gustó tanto que me ofreció un empleo muy bien pagado. Le dije que solo podría colaborar, pues estaba estudiando "teleco". No puso impedimentos. Pasé a formar parte de Topo como freelance. Antes de fin de año, los parciales en la facultad me salieron de pena, así que acepté la oferta de Javier y dejé los estudios, para disgusto de mi padre, que quería un ingeniero. Le convencí mostrándole que ganaría lo mismo que un ingeniero técnico con la carrera terminada. Así me vi con 18 años, formando parte de aquella época maravillosa, la "Época Dorada de los 8 bits en España". Desde entonces, el diseño gráfico y la programación me han dado de comer durante 25 años, y por mí que sean al menos otros 25 más.

> **« CON 18 AÑOS, FORMÉ PARTE DE LA ÉPOCA DORADA DE LOS 8 BITS »**

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Los gemelos Oliver



Apenas tenían 12 años cuando estos gemelos ingleses, locos por la informática, comenzaron a desarrollar juegos. En 1986, su trabajo convenció a Codemasters, que les encargó la creación de *Super Robin Hood*, *Ghost Hunters*, *Grand Prix Simulator* y, finalmente, su personaje estrella, el huevo *Dizzy*. En 1987, llegaron a firmar 5 de los 10 juegos más vendidos en Inglaterra. A comienzos de los 90, montones de aventuras de Dizzy llegaron a ordenadores y NES, seguidas de *Marko´s Magic Football*, *Theme Park* y *Syndicate* para Mega Drive... En la actualidad dirigen la desarrolladora indy Blitz Game Studios.



FANTASTIC DIZZY Y MARCO´S MAGIC FOOTBALL fueron algunos de sus juegos.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

DPA

acrón. Contracción de la expresión Dynamic Play Adjustment. Técnica de programación consistente en adaptar la dificultad a la habilidad del jugador. Se usó en Astrosmash, Super Off Road y muchos otros juegos de Mega Drive.



ETERNAL CHAMPIONS presumía de utilizar este "Ajuste Dinámico de Juego".

GameStop
power to the players

Compra sin moverte de casa en:
www.gamestop.es



Nueva PlayStation 3
+ FIFA 13

También disponible con:
Fórmula 1 2012



Plan Renove
Llévatela por:
99€,99
Al entregar cualquier PlayStation 3 Slim** + 2 juegos*

- Más ligera y manejable
- Más fina y pequeña
- ¡La misma diversión!

PlayStation 3 de 500 GB + FIFA 13
Precio sin Plan Renove: 304,99 euros

*Oferta válida del 28 de septiembre hasta el 5 de noviembre de 2012. Oferta válida por la compra de una PS3 de 500 GB + FIFA 13 cuyo precio en tienda es de 304,99€. Ver selección completa de juegos válidos para esta promoción en tienda. Los productos entregados deben estar en perfecto estado y funcionar correctamente. Los juegos de importación no son aceptados. Son aceptados como máximo dos mismos títulos en la misma transacción. Oferta limitada a las 1.800 primeras compras en el periodo de la oferta. Oferta no acumulable con otras ofertas o promociones. Oferta no válida para dinero en efectivo **Oferta limitada a las 1.800 primeras compras de consola PS3 en el periodo de la oferta cuya repartición es 1 200 primeras PS3 Slim 320GB, 300 PS3 Slim 250GB, 100 PS3 Slim 160GB, 200 PS3 Slim 120GB.

¡Reserva YA los próximos lanzamientos!

Halo 4
6 de noviembre 2012



Haz tu reserva en GameStop y llévate: un arma y armadura exclusiva para descargar y usar en el juego y pack de 8 especializaciones: operador, ingeniero, colonizador, pícaro, acechador, sigilo y rastreador.

EXCLUSIVO

Limitadas a las 1.000 primeras reservas.

Call of Duty Black Ops 2
13 de noviembre 2012



Haz tu reserva en GameStop y llévate de regalo:
- Mapa Nuketown 2025
- Tema para el menú de PlayStation 3 o un avatar para tu Xbox 360.

NUKETOWN 2025

EXCLUSIVO

Avatar para Xbox 360 limitado a las 4.350 primeras reservas y tema para el menú de PlayStation 3 a las 16.200 primeras

Assassin´s Creed III
Freedom Edition Exclusiva

La mejor edición de Assassin´s Creed 3 la encontrarás en GameStop. Este edición incluye una figura, cajas especiales, contenido adicional y mucho más!



EXCLUSIVO

Limitadas a: 2.798 unidades de PS3, 1.198 en Xbox 360 y 185 en PC.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Siempre que voy al Tokyo Game Show me pasa igual. En cuanto que las hordas de fans se enteran de que ando por ahí, se lían a hacerme fotos y a pedir autógrafos.

Loco por las segundas partes

@ ¡Hola Yen! Es la primera vez que te escribo, he leído tus respuestas en todas las revistas que compro y son muy útiles, por eso te pregunto esto: A mi me encanto el *Vanquish* ¿Sega sacará un *Vanquish 2*?

Viendo como se las ha gastado Sega con la secuela de *Bayonetta* yo no albergaría muchas esperanzas, aunque es posible que acaben encontrando algún nuevo socio, como ha sucedido con Nintendo y *Bayonetta 2*. Eso sí, hay menos posibilidades, ya que *Vanquish* no funcionó muy bien en ventas.

(Spoiler sobre el *Brink*). Al final se ve un barco acercándose a el Ark, ¿eso significa que saldrá un *Brink 2*? ¡Gracias crack!

La idea inicial, desde luego, es que fuese una franquicia con varias entregas, aunque la cosa ha ido torciéndose estos últimos meses y Bethesda no parece muy interesada. Unos meses después de que lancen *Dishonored* es posible que tengamos noticias, así que no pierdas la esperanza..

Victor Gonzalez Mora



ROCKSMITH es un juego algo especial. En vez de usar periféricos de plástico o imitaciones más o menos realistas, conectamos nuestra propia guitarra o bajo para aprender a tocar con ella. Una mezcla de juego y aprendizaje que promete.

En busca de la guitarra perdida

@ Hola, ¿qué tal todo? Acabo de llegar del kiosko con vuestra revista un mes más y me he dicho: A ver si este mes hablan algo de *Rocksmith*. Me he puesto a leer y otro mes más no viene nada de nada. Muchas veces habláis de juegos novedosos, diferentes, etc... y un juego que lleva más de un año en el mercado americano, pionero en su sector (no tiene nada que ver con *Guitar Hero* y similares) ni una triste frase. Bueno un saludo a todos y os leeré el mes que viene cuando no este jugando a este gran juego.

En cuanto que Ubisoft nos mande el juego nos pondremos con él, así que estate atento a nuestra web para mantenerte informado. Como sabrás, finalmente el juego llega a España este mismo 27 de septiembre, con canciones de bandas como Blur, David Bowie, Eric Clapton, Franz Ferdinand, Pixies, The Rolling Stones y muchos más. Eso sí, lo de que no tiene nada que ver con *Guitar Hero* y similares... Vale que es más un juego de aprendizaje y que usas una verdadera guitarra, pero la idea no es más que la evolución lógica de aquellos primeros juegos.

Antonio Blanco López del Corral

¿Monster Hunter en PS Vita?

@ Hola, Yen tengo un par de preguntas acerca de PS Vita: después de ver el *Monster Hunter 4* de 3DS ¿es cierto que será exclusivo para esta consola? Llevo siguiendo este gran juego desde su salida en PSP y ahora que dispongo de PS Vita no anunciaron nada ¿se espera algún anuncio de este juego para PS Vita?

La cuarta entrega será exclusi-

LA PREGUNTA DEL MES

¿Será Wii U un éxito en ventas como lo fue Wii?

Saludos, Yen. ¿Crees que la nueva Wii U venderá tanto como su antecesora? Yo al menos me muero de ganas de pillarla.

Sin duda que será todo un exitazo. El catálogo de lanzamiento es más jugoso que el de Wii, con juegos como Zombi U, AC3, Nintendo Land o New Super MArio Bros U, por lo que las reservas empiezan a agotarse en todas partes, (quizás Nintendo no dispone de más máquinas). El único peligro que le veo es que la sorpresa no será tran grande como en Wii y que su orientación algo más hardcore pueda echar para atrás al núcleo de jugadores



va de 3DS salvo milagro de última hora. Es prácticamente imposible que lo acabes viendo en PS Vita. De hecho, aún no es seguro ni que llegue a España. Dependerá de las ventas que haga *Ultimate* en nuestro continente.

Y por último ¿llegará el *Ragnarok Odyssey* a Europa? y lo más importante: ¿vendrá traducido?

Es posible que Xseed Games acabe por traerlo a nuestro país, aunque poco probable. Eso sí, es todavía mucho más difícil que, además, venga traducido.

J.Carlos.

Juegos gratis en PSNetwork+

@Hola Yen, ¿qué tal estas? Llevo bastantes años metido en este mundo, y soy fiel seguidor de vuestra revista. Enhorabuena por tu trabajo, y sigue con tu labor. Ahora estoy jugando al *Condemned 2*, me parece un juego muy bien hecho, y que da realmente miedo: ¿Se sabe algo de una tercera parte?

Pues ni siquiera me ha llegado un eco lejano de algún rumor, así que la cosa pinta muy mal. La verdad es que el final de *Condemned 2* dejaba la puerta abierta a una tercera parte pero no creo que llegue. Puede que alguien la rescate en la próxima generación, con mucha suerte.

Me llama mucho la atención el juego de *The Walking Dead* episódico en la PSN, ¿Existe la posibilidad de que lo saquen en formato físico?

No solo existe la posibilidad, si no que es un hecho. Llegará el 3 de diciembre en EE.UU. y luego a Europa, aunque aún no hay fecha confirmada.

¿Me podrías explicar un poco como funciona PSN+? ¿Los juegos que "regalan" duran solo la suscripción o para siempre?

Los juegos que regalan solo los puedes disfrutar mientras sigas suscrito a PSN+. Eso sí, los juegos que compres con descuentos exclusivos para los usuarios de PSN+ se quedan de por vida, aunque te des de baja.

Y por ultimo, ¿Cuándo repetiréis lo del juego de regalo con la suscripción? Me pareció una gran idea. Gracias, por favor contéstame, me haría mucha ilusión.

Estamos barajando algunas nuevas ventajas para los suscriptores de la revista, mantente alerta los próximos meses.

Raúl Jiménez Cara


EL CUARTO EPISODIO DE THE WALKING DEAD llegará en octubre para descargarlo, aunque la mejor noticia es que los 5 episodios que conformarán el juego al completo se venderán en un pack en formato físico, para que los más coleccionistas no se quejen.

El precio de jugar online en 360

@Buenas Yen, tengo unas dudas y me gustaría que me las resolvieses, ahí van: La Xbox 360 me gusta mucho, pero me han dicho que para jugar online hay que pagar 6 euros cada mes, ¿es eso cierto?

No del todo, es verdad que hay que pagar para obtener la subscripción Gold, que nos permite jugar online, pero cuesta 60 euros al año, es decir, 5 al mes.

Tengo el *COD MW3* para la PS3, y tengo muchas ganas de grabar vídeos y subirlos a Youtube, cuál es la capturadora mejor en relación calidad/precio? (mejor que sea barata).

Todo depende de la calidad que estés buscando. De las más baratas es la NPG, que te sale por 35 , aunque si buscas más opciones y mayor calidad, la DarkCrystal HD, por unos

vuestra OPINIÓN



¿Evolución o negocio?

Cristian Raventós Garcia

Desde hace algún tiempo, llevo comentando con amigos sus opiniones al respecto de la masificación de DLC y los más actuales season pass. En contra de lo que puedan argumentar algunos"expertos" del sector, como he leído en algún artículo reciente, no pretendo vivir en un mundo de cartuchos. Es muy interesante y necesario el esfuerzo realizado, por todos los empleados de una compañía, para mejorar y aumentar la diversión ofrecida por un juego actualizándolo "en tiempo real". Esto es la evolución. En el punto en el que no estamos de acuerdo es en la forma que tienen de mejorar sus balances de cuentas a costa de los usuarios. Los precios de los juegos no varían, y para disfrutarlos al 100% tenemos que desembolsar una cantidad extra de dinero que en muchos casos no podemos permitirnos. Esto es el negocio. Recordemos que esto es un mundo de entretenimiento virtual, y que, aunque mucha gente vive de lo que compramos, creo que entretenerse ha de tener un precio justo.



Yen: Los DLC son un tema discutible, pero no hay por que adquirirlos. Lo de los season pass y los contenidos que vienen en el disco pero que hay que desbloquear pagando empieza a ser demasiado (como Street Fighter). Por no hablar de juegos que salen inacabados y con fallos.

« LO MÁS PROBABLE ES QUE MICROSOFT SUELTE PRENDA SOBRE XBOX 720 (SI SE LLAMA ASÍ) EN EL PRÓXIMO E3 »

130-140 euros es la mejor opción. Echa un vistazo a las tiendas de informática y elige la que se ajuste más a tu presupuesto y tus necesidades.

■ **En *MW3*, ¿cuál es el mejor arma? A mi me encanta la MK14.**

Depende del mapa en el que juguemos y de la clase de tu personaje, pero, efectivamente, la MK14 puede ser la mejor opción en mapas grandes y, para mi gusto, la CM 901 le gana la partida en mapas más pequeños.

Marcus Spacefenix

¿Para cuándo Metal Gear 5?

@Hola Yen,¿por qué desde que salió *Guns of Patriots* no han sacado el 5º juego de la saga? *Peace Walker* pudo haber sido ese 5º, demostró que la saga podía evolucionar. Solo espero que *Ground Zeroes* se convierta en *Metal Gear Solid 5*, porque viendo el trailer que tenéis en la web promete bastante y me he quedado con ganas de mas.

A ver, lo importante aquí no es si *Ground Zeroes* debería ser la quinta entrega numérica de la saga, o si debió haberlo sido *Peace Walker*. Lo fundamental es que los juegos estén a la altura de la franquicia, y como tú mismo comentas, *Ground Zeroes* tiene una pinta alucinante, al margen de cómo lo llamen. Efectivamente, *Peace Walker* era un juegazo, y no lo ha sido menos por no llamarse *Metal Gear 5*. Eso sí, Kojima ya confirmó hace unos meses que habrá un *Metal Gear Solid 5*.

Cristóbal Herreruela

Preguntas a la "forza"

@Hola Yen, esta es la segunda vez que te escribo, la primera no tuve suerte. Quisiera hacerte unas preguntas sobre el *Forza Horizon*. En primer lugar, ¿crees que va a tener tantos modelos de coches como en el *Forza 4*?. Porque he estado oyendo que va a ser un juego de carreras mas tipo *Need For Speed* y no tanto de carreras profesionales como las de su antecesor.

Sobre este tema pudimos preguntarle a sus creadores (Playground Games) en un reciente evento en Londres y no han querido soltar prenda. Nuestra intuición tras haberlo jugado es que no tendrá cifras tan bestiales como los 500 coches del *Forza 4*, pero seguro que habrá, al menos, más de 100.

■ **En segundo lugar ,quisiera preguntarte si van a sacar en un futuro el *Forza Motorsport 5*, pero esto solo es una curiosidad mía.**

Por supuesto, Turn 10 ya está enfrascado en su desarrollo, y si la cosa va bien puede que ambas sagas se vayan intercalando con los años, como sucede en franquicias como *Call of Duty*.

■ **Para terminar quisiera preguntarte si la calidad gráfica del *Forza Horizon* va a ser mejor que la del *Forza 4*, porque los gráficos ya son bastante buenos para conseguir que mejore. Un saludo.**

Como comentamos en el preestreno de este mismo mes, el frame rate ha bajado a 30 fps, y el acabado general no es tan potente, aunque es increíble para tratarse de un juego de desarrollo abierto con un inmenso mapeado para explorar.

Carlos Del Duca

Edición especial de Halo 4

@Hola, sigo vuestra revista desde hace unos meses y me gustan vuestros reportajes, pero quiero haceros una pregunta sobre los nuevos videojuegos y las futuras consolas, ya que hay muchísimos rumores en la red. La Xbox 720, ¿saldrá en el E3 2013?

Hay que ver cómo estáis con este tema. Es muy posible que por fin Microsoft de datos oficiales sobre la consola en el E3 que viene, pero no creo que aparezca hasta bastantes meses después.

■ **¿Habrá un *Portal 3*?**

Viendo el mal fario que parece



FORZA HORIZON mantendrá el estilo de conducción de la saga principal Motorsport, aunque nos permitirá jugar en un entorno abierto. Aún no han comentado cuántos coches habrá disponibles, pero serán muchos, seguro.

darle a Valve crear terceras partes, cualquiera diría que *Portal 3* no va a llegar, aunque me resisto a creerlo. Las buenas ventas y críticas recibidas me hacen pensar que habrá más *Portal*, aunque puede que no se llame *Portal 3*.

■ **Me he reservado *Halo 4* Ed. coleccionista, ¿tendrá expansiones o mapas? Espero tus respuestas Yen.**

Pues sí, además de incluir varios regalitos, hacerse con la edición de coleccionista nos permitirá descargar, a medida que vayan apareciendo, tres packs de mapas, con 3 nuevos mapas en cada uno, es decir, 9 escenarios.

Ciber Marius



SUPER MARIO SUNSHINE apareció en 2002 para GameCube. Pese a que los más puristas lo consideran un juego "normalucho" de Mario, para un servidor, es una joya. Sería una gozada verlo en 3DS, o mejor aún en HD en Wii U.

« LA CANTIDAD DE BOMBAZOS QUE SALDRÁN DE AQUÍ A FINALES DE AÑO NOS LO PONE MUY DIFÍCIL PARA ELEGIR »

Remakes de Gamecube

@ ¡Caramba Yen! Tanto tiempo cepillándole la chaqueta a Manuel y ahora va y se te cuela Javier. Pues nada, a seguir con lo tuyo. Mira, el otro día escuché en la radio hablar de televisiones súper planas. ¿De qué se trata? Digo yo que una tele es plana o no, verdad?

Pues ya ves, es el precio de ser el oráculo de los videojuegos. En cuanto a tu pregunta el caso es que las televisiones cada vez tienen menos grosor y algunas marcas aprovechan esto para decir que la suya es súper plana, pero como muy bien comentabas, las teles o son planas o no.

■ **Te consulto esto apelando más a tu intuición que a tu información. *Zelda Ocarina* para 3DS me ha parecido una conversión muy buena. *Super Mario 64* para DS me decepcionó, sobre todo respecto a los controles y la cámara. ¿Crees que podríamos ver *Zelda Wind Waker* y/o *Mario Sunshine* para 3DS con una calidad similar al caso de *Ocarina of Time*? Oye, que la web de la revista está interesante. Muchas gracias.**

Jugar a esos dos juegazos, a los que les tengo un cariño especial (sobre todo a *Sunshine*) sería una gozada, pero tiene más lógica que hagan "remakes" de juegos de consolas menos potentes, como Nintendo 64 o Super Nintendo, antes de intentarlo con juegos de GameCube que sufrirían un lavado de cara menor en 3DS. Y gracias por los piropos, majete.

Victor Arriero Jiménez



HALO 4 NO SOLO TENDRÁ LA EDICIÓN DE COLECCIONISTA que incluirá, entre otras cosas, 9 mapas nuevos, sino que incluso habrá una versión de la propia Xbox 360 para festejar su salida. Como véis, incluirá el juego, un headset y 2 mandos y consola muy tuneados.

Dudas ante tanto juegazo

@ Hola, tengo 14 años y es la primera vez que escribo a la revista (bueno, la segunda, pero esa acabó en el ¡qué me dices!). Los motivos por los que escribo ahora es que... tengo muchas dudas. Puedo comprarme 4 juegos de aquí a fin de año y ya sé seguro que *Assassin's Creed 3*, *Resident Evil 6* y *Call of Duty Black Ops II* son tres de ellos. ¿Cuál debería ser el cuarto: *Batman Arkham City* Edición juego del año, *Medal Of Honor Warfighter* o *Need For Speed Most Wanted*? Gracias por adelantado y espero tener respuesta.

Pues teniendo en cuenta que ya te vas a hacer con un "shooter" y 2 aventuras, lo mejor es que vayas a por *Need for Speed Most Wanted*, para tener más variedad (o a por *Forza Horizon* si tienes una 360). Por cierto, para sembrar aún más dudas te recuerdo que hay muchos más bombazos más que podrían convertirse en el elegido, como *Dishonored, Borderlands 2, Halo 4*,... Piensa en tus gustos y ▸▸

vuestra OPINIÓN

Jugando el presente

Manuel Maldonado Fontes



Hola Yen, ¿cómo estás?. Bien, espero. Hace tiempo que te leo y quería darte mi opinión acerca de las consolas de nueva generación. Estoy metido en algunos foros sobre juegos y noto que la gente está obsesionada, alguno que otro hasta desesperado, por la aparición de una nueva consola que nos deslumbre a todos, que deje a sus competidoras obsoletas y a los juegos actuales a la altura del betún. No puedo evitar preguntarme el por qué de esa obsesión. Cuando lleguen, llegarán; hasta entonces ¿por qué en vez de mantener tus ahorros intactos a la espera de una nueva consola sin fecha fija, catálogo, ni precios, no te gastas el dinero en una de las de ahora? En estos momentos están más baratas que nunca, con muchos de los clásicos tirados de precio que ofrecen horas y horas de diversión. ¡Si yo aún sigo jugando con mi Game Boy Color de vez en cuándo! Los buenos juegos siempre serán buenos juegos, así que mi consejo es: disfrutad de lo que tenemos en el presente y dejad de fantasear con consolas nuevas ya que os estáis perdiendo unos juegos magníficos.

Yen: Tienes toda la razón. Yo aún sigo jugando a Manic Miner de Spectrum. Además, las consolas actuales tienen aún por delante mucha vida y muchos buenos momentos que ofrecernos. El futuro llegará, pero mientras tanto, un poco de calma.





KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX incluirá la primera entrega de la saga, Chains of Memories y los vídeos del 358/2 Days todo en alta definición. Ya que estaban se podrían haber "estirado" e incluir la segunda parte en el pack, ¿no creéis?

elige el que más te apetezca: ¿quieres más shooters, otra aventura,...?
Javier Alonso Fraile

Problemas de lag en Skyrim

@Hola, Yen. Es la primera vez que te escribo, aunque llevo comprando esta revista mucho tiempo, espero que respondas mis preguntas: He pensado en comprarme el *Skyrim* para la PS3 pero me he enterado de que al jugar unas 30 horas el juego tarda mucho y funciona fatal, ¿es eso cierto?

Las últimas actualizaciones han subsanado, en parte, el problema, pero aún no está solucionado del todo. También ha habido bastantes problemas con la primera expansión *Dawnguard*, en especial en PS3.
Diego Pascual

Square-Enix hasta en la sopa

@Saludos yen, antes de nada felicitaros por vuestra revista, llevo comprándola desde el numero 2 y hasta hoy no fallé ni un mes. Tengo unas preguntas que si alguien puede contestar eres tu, aquí van: He leído que van a sacar el *Kingdom Hearts HD* para Play 3 junto con el *Chains of Memories*, ¿hay posibilidades de que llegue a España?, y si es así, ¿vendría traducido?

Teniendo en cuenta lo que ocurrió con otros lanzamientos de la saga, no estoy muy seguro de que lo veamos por aquí. Aunque ambos juegos salieron en castellano en su momento (en GBA) las versiones del pack nunca llegaron a salir de Japón, así que no las tengo todas conmigo, más aún después del chasco de *Dream Drop Distance*.

¿Crees que habrá en el futuro alguna opción de que llegue una traducción para el *Dream Drop Distance*?
Un no rotundo. No vas al ¡qué me dices! de milagro.

¿Sabes algo del *Kingdom Hearts 3* o del *Final Fantasy Versus XIII*?

Para *Kingdom Hearts 3* aún queda mucho, mucho tiempo y lo de *Versus* es el culebrón de la década. Siguen diciendo que algún día llegará pero cada vez me lo creo menos. A Square se le está empezando a acumular la lista de lanzamientos.

Hace tiempo que saló en Japón el *Final Fantasy Type 0* para PSP, ¿no tienen intención de traerlo?, tiene una pinta estupenda. Leí el rumor de que lo sacarían pero para PS Vita, ¿es cierto?
El tema sigue estancado. Apuesto a que no llegará, puede que ni siquiera en PS Vita.

Por último, no sé si podrás responderme a esto, hago colección de figuras de *Final Fantasy* (play arts creo que se llaman) y llevo tiempo buscando a Tidus y Yuna¿no sabrás de alguna página donde conseguirlos, ¿no?
Pues a estas alturas lo más fácil es que las compres en Amazon o en E-bay, a un "módico" precio, por supuesto.
Joni Vargas Ortiz

> « LOS PROBLEMAS DE SKYRIM EN PS3 NO TERMINAN DE ARREGLARSE POR MUCHA ACTUALIZACIÓN QUE SALGA »



LA NUEVA NEO GEO X GOLD incluirá de fábrica juegazos como Frenzy, Cyber-Lip, Fatal Fury Special, The Art of Fighting, Metal Slug, Samurai Shodown, The King of Fighters '94 o Super Sidekicks. Y encima ha bajado a 130 $.

Una nueva portátil de SNK

@Hola Yen,soy un treintañero que sigue desde hace mucho tiempo vuestra revista y tengo un par de dudas. La primera es sobre Neo Geo X Gold. ¿Podrías decirme donde puedo reservarla o donde comprarla?

Aún no se sabe nada del tema, y mucho me temo que habrá que recurrir a páginas web para hacerse con ella.

La segunda pregunta es de Wii U. He visto 3 "packs" diferentes que se pondrán a la venta. Estando las Navidades tan cerca quería saber si habrá nuevos packs con juegos distintos.
No hay nada oficial, pero me juego mi identidad oculta guardada durante años a que no habrá nada nuevo por parte de Nintendo. Piensa que la consola llevará solo un mes en la calle.
Salvador Chillida

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, ¿cómo te envío un email para que me respondas mis preguntas?
Yen: Es muy fácil, solo tienes que mandarme una paloma mensajera, una botella en el mar, hacerme señales de humo, gritar mucho a ver si te oigo... y en último caso siempre puedes mandarme un mail como éste, pero con las preguntas.

@Hola, ¿por qué hay un programa con en la PSP con el que mis amigos están haciendo juegos porno en los que solo hay que pulsar X? (no los juego, no soy tan salido).
Yen: La vida esta llena de misterios joven padawan: ¿por qué mola más el ecce homo ahora que antes?, ¿por qué Miyamoto siempre está riéndose? Si quieres una respuesta: sí, ¡tus amigos están muy salidos!.

@Yen , ¿por que ya no salen CD-ROMS como el Mega CD para las consolas de ahora? ¿No era el futuro?
Yen: Otro misterio incomprensible. A mí me gustan mucho los formatos futuristas, así que tengo la casa llena de películas en Laser-Disc, juegos en cartuchos, música en Mini-Disc, grabo la tele en mi vídeo BETA y guardo mi colección de Hobby Consolas talladas en piedra. ¿Y pensar que hay gente que dice que vivo en el pasado cuando nadie ha apostado tanto por el futuro como yo?

@Es verdad que se necesita la Wii para poder jugar a la Wii U, porque creo que



los discos de la Wii U son diferentes. ¿Donde se meterían esos discos?
Yen: El propio Iwata lo ha confirmado. Incluso necesitas la GameCube, la N64, la Super Nintendo, una Game Boy, una NES y una Virtual Boy para que "rule".

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 130

HITMAN ABSOLUTION En el más absoluto silencio, como sólo sabe hacerlo el Agente 47, echamos un primer vistazo a la próxima entrega de esta saga "mortal".



PÁGINA 126

ASSASSIN´ CREED III

Os damos nuestra primera impresión sobre uno de los juegos más esperados del año. Adelantamos tanto la versión para consolas de sobremesa y PC, como *Liberation*, la aventura que saldrá en exclusiva para PS Vita. ¿Estáis dispuestos a viajar en el tiempo con nosotros?

PÁGINA 136



PÁGINA 132

FAR CRY 3 Este "shooter" nos traslada a un paraíso tropical, donde sólo sobreviven los tipos más duros... y aquellos que tienen poderes y un impresionante arsenal.



PÁGINA 134

FORZA HORIZON Calentamos motores para participar en ese festival de la conducción.

EN ESTE NÚMERO...

Los juegos más potentes del año comienzan a desfilar por nuestras páginas. Preparaos para una avalancha de títulos imprescindibles, de todos los géneros, para todas los formatos.

LAS CLAVES



1 CONNOR tendrá un repertorio de habilidades que mezclará la herencia india con la de los asesinos.



2 LAS NUEVAS MECÁNICAS de juego propiciarán una experiencia mucho más completa e inmersiva.



3 EL MULTIJUGADOR crecerá en variedad y espectacularidad. ¡Encontrad a vuestro personaje ideal!

■31 de octubre ■Ubisoft ■Aventura

ASSASSIN´S CREED III

Este juego va de revoluciones: no sólo la de EEUU, sino también la que va a experimentar la franquicia. Bienvenidos al *Assassin´s Creed* más ambicioso que ha existido.

CONNOR RECOGE EL TESTIGO DE EZIO y toma parte en la Revolución Americana. Hemos "catado" la secuencia 6 del juego, que se desarrolla en 1773. William Johnson, un mandamás del ejército británico (que, por cierto, existió realmente) podría arrasar los terrenos sagrados de los mohawk. Connor debe hallar al rebelde Sam Adams para que le aconseje qué hacer. A partir de ahí, nos movemos por la Frontera (la zona "salvaje"). En el mapa viene indicado el siguiente objetivo, pero hay una infinidad de tareas secundarias. Por ejemplo, podemos ir de caza (es posible despellejar a los animales para obtener pieles y objetos para trueque) o llevar a la mansión a Myriam, una chica herida por unos cazadores furtivos. Tras eso, ella nos dice que acabemos con los cazadores (a cambio, ella nos podrá vender armas y pieles). Estas tareas sirven para practicar las habilidades de Connor. Puede pasar de una rama a otra, bordear el árbol o quedarse "despatarrado" mientras mira hacia abajo. Una vez tenemos cerca a nuestra presa, basta pulsar un botón para lanzar la nueva cuerda-dardo. El efecto es salvaje... y molón. También es posible usar el arco para disparar desde las alturas y no llamar la atención.

SI LAS COSAS SE PONEN FEAS, toca luchar cuerpo a cuerpo. Aunque Connor cuenta con la versatilidad de usar un arma rápida en las distancias cortas y otra para la media distancia, sus enemigos también son más

VIVIREMOS LOS PRINCIPALES MOMENTOS DE LA REVOLUCIÓN AMERICANA DEL SIGLO XVIII



LA MECÁNICA DEL MULTIJUGADOR nos obligará a extremar la cautela y la "picardía" a la hora de acabar con nuestros enemigos.



EL MOTÍN DEL TÉ es uno de los muchos hechos históricos que podremos revivir en el juego. Así que los asesinos estuvieron detrás de todo. Pues eso no salía en nuestro libro de Historia...



EL CLIMA afectará a la jugabilidad y contribuirá a mejorar nuestra inmersión en la aventura. Si este asalto de Connor no os pone los pelos de punta, no estáis preparados para *ACIII*.

ACHILES será un fiel aliado para Connor. Aquí veis la escena en la que le da la cuerda-dardo.



LOS NPCS inundarán los escenarios del multijugador. Algunos irán "a su bola", pero otros podrían acabar con vuestra vida. ¡Horror, qué paranoia!



EL GRAN INCENDIO DE NUEVA YORK dejará la ciudad patas arriba. Una característica del juego es que las urbes estarán en un cambio constante.

EL ENTORNO CAMBIANTE MODIFICARÁ DE FORMA CONSTANTE LA EXPERIENCIA DE JUEGO

listos. La sensación de que "esperan turno" se ha mitigado. Hay que alternar bien las embestidas, pues si machacamos el botón terminarán bloqueándonos. También habrá combates navales: se pueden lanzar ráfagas únicas o espectaculares andanadas de proyectiles. Además, será posible invertir dinero para ir mejorando el barco.

EL MULTIJUGADOR volverá a la carga. Hay 2 equipos, que han de conquistarse el territorio. Si entramos en terreno enemigo, comienza nuestra conquista. Hemos de comportarnos como un ciudadano más, sin hacer movimientos extraños, mientras dure el proceso de conquista. Otro modo interesante es la Manada de lobos: cada equipo ha de luchar por conseguir el mayor número de puntos por asesinatos. La gracia está en que, si el asesinato se hace con discreción, puntúa mucho más que uno ejecutado a lo loco. Pero claro, el crono juega en contra, así que no siempre podremos permitirnos ese lujo. Poner en la balanza velocidad y discreción es clave.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su mejoría técnica es menos evidente, pero la profundidad, diversidad y ambientación sí han experimentado un gran paso adelante. Estamos deseando probar la versión final.

¡OJO AL DATO!

Un poco más tarde...
FECHAS PARA PC Y WII U
Las versiones para PlayStation 3 y Xbox 360 llegarán al mismo tiempo. La versión para Wii U llegará en el lanzamiento de la consola (es decir, el treinta de noviembre), mientras que la de PC lo hará un poquito antes, el 23 de noviembre. ¡Bueno, llegan a tiempo para la navidad!




LAS ARMAS mezclarán el toque "ancestral" de los indios, como este arco, con el armamento más moderno para la época, como los rifles.


LOS SALTOS seguirán siendo muy importantes en la exploración. De hecho, se verán potenciados con la destreza de Connor para escalar terrenos irregulares.


LA AMBIENTACIÓN COLONIAL dará un aire muy auténtico a la aventura.


LAS BATALLAS NAVALES serán una gran novedad. Desde el puerto, podremos ir mejorando nuestro barco y adquiriendo ataques más contundentes con el dinero que acumulemos durante el resto de las misiones.

LOS PERSONAJES del multijugador se podrán ir desbloqueando.



LAS CLAVES



1 LIBERTAD TOTAL Puedes optar por el sigilo, por la acción directa y otras opciones para cumplir los objetivos.



2 REJUGABILIDAD Un sistema de puntuación, desafíos y contratos garantizan que rejugaremos los niveles.



3 MUY IMPRESIONANTE El motor Glacier 2 mejorará todos los aspectos: animaciones faciales, entornos... etc.

■ Noviembre ■ Square Enix ■ Aventura

HITMAN ABSOLUTION

El letal agente 47, modificado genéticamente para que sea el asesino definitivo, vuelve a entrar en acción con la que promete ser su aventura más personal... y espectacular.



■ **EL ASESINO ALOPÉCICO** vuelve con una aventura que promete ser más variada que nunca, y que pondrá al Agente 47 contra su propia agencia para proteger a Victoria, una misteriosa joven. Descubrir por qué la agencia la quiere será solo el principio de un tour de force que alternará acción, sigilo, exploración, aventura y, sobre todo, diversión. Y es que en esta ocasión las exigencias del guión nos presentarán un juego mucho más variado, que aparte de los típicos niveles en los que eliminamos a un objetivo, habrá situaciones mucho más variadas, como simplemente huir de una biblioteca repleta de policía...

→ **LA LIBERTAD PARA DECIDIR COMO ACTUAMOS** va a seguir ahí, pero potenciada con muchas más opciones y variables (algunos objetivos podrán ser eliminados de 6 o más formas, algunas usando el entorno), sin olvidar la inclusión de un sistema de puntuación y desafíos de cada nivel (con retos como retirar todas las evidencias, no ser detectados...). Además, podremos crear nuestros propios contratos de asesinato dentro de los niveles y compartirlos online, fijando hasta 3 blancos a eliminar, con qué armas, etc. Añade un soberbio guión, una espectacular puesta en escena gracias al espectacular motor gráfico Glacier 2 (capaz de poner cientos de personajes en pantalla) y escenarios realmente atractivos y que transmiten sensación de autenticidad (desde un hotel de mala muerte a un atestado club de strip tease). Sin duda, encantará a los fans de la saga. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Imaginad el mejor *Hitman* y potenciadlo en todos los apartados. Eso, y mucho más, es esta entrega, que además promete ser la más rejugable de todas...



UTILIZAR DISFRACES para mimetizarse con el entorno y pasar desapercibido será una de las muchas opciones del Agente 47 para poder cumplir sus objetivos.



NUESTRO INDICADOR DE "INSTINTO" nos permitirá engañar a los personajes que vayan vestidos como nosotros (polis, guardias...) o incluso disparar a cámara lenta.





PARAPETARSE Y OCULTAR LOS CUERPOS son dos de las muchas acciones que podrá realizar el Agente 47 para pasar desapercibido, pero habrá más: utilizar objetos del entorno, descolgarse por ventanas, etc.

ABSOLUTION PROMETE SER LA EXPERIENCIA HITMAN DEFINITIVA



EL AGENTE 47 regresa a las consolas con una aventura más variada y espectacular.

¡OJO AL DATO!



El descanso de Hitman... SU ANTERIOR ENTREGA SALIÓ HACE 6 AÑOS

La saga Hitman nació en PC en 2000 y su primera entrega es la única que no ha salido en consola. Aparecieron entregas cada dos años hasta *Blood Money* (2006), con el que la saga se tomó un respiro de 6 años...

Noviembre Ubisoft Shoot ´em up

FAR CRY 3

¿Os han sentado bien las vacaciones? Eso es que no habéis ido a las islas Rook, donde los mosquitos se convierten en tigres y los animadores de hotel en guerrilla sanguinaria.

LAS CLAVES



1 LA EXPLORACIÓN tendrá mucho protagonismo. Habrá que descubrir los misterios que encierra la isla.



2 LAS CANTIDAD DE TAREAS repartidas por las islas será brutal. Promete ser un juego bastante largo.



3 LOS TATUAJES serán las habilidades que vamos eligiendo. Cada personaje tendrá una composición distinta.

ROOK ISLAND PARECE UNA ISLA DE ENSUEÑO, perfecta para un grupo de colegas. El problema vendrá cuando la guerrilla de la zona los capture. Nosotros, en el papel de Jason, que consigue escapar del cautiverio, tendremos que acabar con su dominio y vengar la muerte de nuestro hermano. Tendremos libertad para explorar la isla, participar en misiones secundarias o minijuegos.

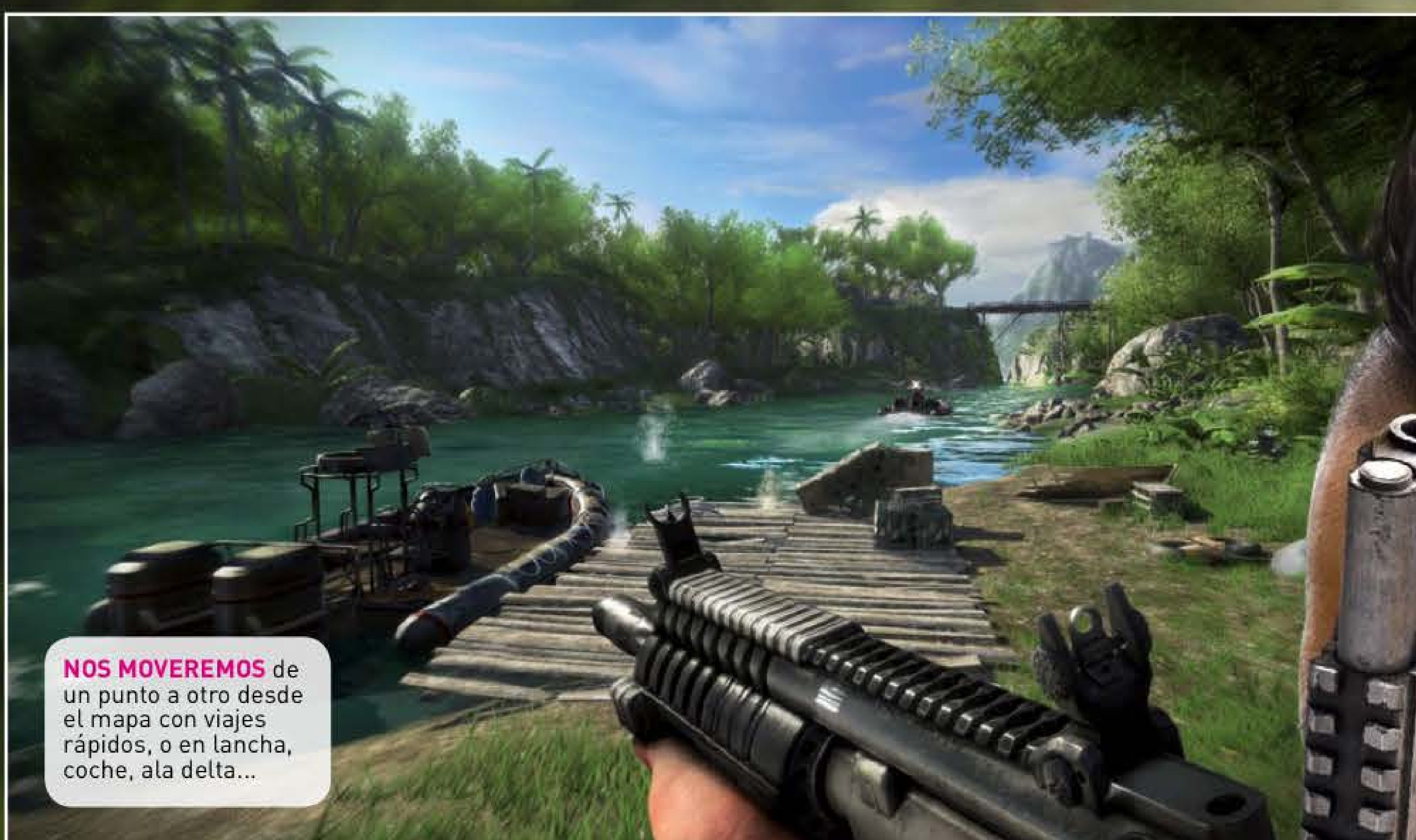
DISPONDREMOS DE UN ARSENAL DE LO MÁS VARIADO: rifles de asalto, escopetas, lanzallamas o el silencioso y letal arco, equipable con flechas explosivas, a lo Rambo. Podremos mejorarlas, aunque lo mejor será la configuración del personaje, dividida en 3 ramas de habilidades, para poder acabar con los enemigos por la espalda, esprintar, fabricar granadas o eliminar rivales con nuestro cuchillo al saltar sobre ellos, por ejemplo. La recolección de objetos, como hierbas o pieles de animales servirá para crear pociones o nuevo equipo. Y es que la fauna de la isla será muy variopinta, con tigres, dragones de komodo, cocodrilos, etc. Además, habrá montones de coleccionables, 38 misiones principales, misiones de caza a lo *Red Dead Redemption*, 15 quests secundarias, 40 puestos avanzados que liberar, minijuegos de póker y lanzamiento de cuchillo, carreras de vehículos... Y eso sin contar con el cooperativo para 4 jugadores online o 2 a pantalla partida, con 4 nuevos protagonistas. Nuestro héroe irá perdiendo la cordura al avanzar, igualito que nosotros mientras esperamos a que salga el juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo parece alucinante, aunque habrá que ver su rendimiento técnico en consolas, ya que probamos la versión PC.



LA GUERRILLA domina la isla, captura a gente y los asesina. Habrá que pararles los pies.



NOS MOVEREMOS de un punto a otro desde el mapa con viajes rápidos, o en lancha, coche, ala delta...

¡OJO AL DATO!



Un pack muy loco...
LA EDICIÓN DEMENCIA, CARGADA DE REGALOS
Por 79,95 euros, nos haremos con una copia del juego, una figurita de Vaas (el malo) de hawaiana, un pack se supervivencia y contenido desbloqueable, como una misión y packs para el multijugador.

FAR CRY 3 NOS BRINDARÁ UN MUNDO ABIERTO, EN EL QUE PERDEREMOS LA CORDURA



■ 26 de octubre ■ Microsoft ■ Velocidad

FORZA HORIZON

La saga *Forza* abandona los circuitos por un desarrollo abierto en un festival de música y coches en mitad de Colorado. ¿Perderá su esencia de simulador por el camino?

LAS CLAVES



1 EL FESTIVAL HORIZON nos invitará a superar a 249 rivales para convertirnos en el conductor más respetado.



2 UN MUNDO ABIERTO a nuestra disposición, para pasear, competir en decenas de eventos y disfrutar conduciendo.



3 EL CICLO DÍA/NOCHE será una de las novedades, así como las carreras sobre tierra o las carreras ilegales.

■ **LA SAGA TIRA DE FRENO DE MANO** y nos propone, por primera vez en su historia, un mundo abierto con más de 250 kilómetros de carreteras para explorar. El pretexto será participar en un festival músico-automovilístico que mezclará los mejores conciertos con las carreras más trepidantes. Llegaremos en un Volkswagen Corrado VR6 (una joya del 95), pero pronto empezaremos a conducir coches de las marcas más potentes, como Corvette, Ferrari, Bugatti, Aston Martin... para superar a los 249 rivales restantes en el modo historia, que contará con secuencias CG.

→ **HABRÁ DECENAS DE EVENTOS,** algunos tan locos como una carrera entre Mustangs: nosotros conduciendo un Ford Mustang contra el Mustang P-51, el avión de la Segunda Guerra Mundial. El juego recompensará nuestro buen hacer al volante (haciendo derrapes, pasando cerca de rivales…) como pasaba en el mítico *Project Gotham* con sus kudos. Además, también como novedad, habrá competiciones sobre tierra, ciclo día/noche, emocionantes carreras ilegales con tráfico real y retos, como pasar a la mayor velocidad posible por los radares.

La conducción será arcade o simulación, activando o no el control de tracción, el ABS, el rebobinado,... La selección musical, de 66 canciones, correrá a cargo del Dj Rob da Bank con temas techno, de electrónica y de rock. El multijugador permitirá que participemos en todas las pruebas con colegas. Técnicamente bajará a 30 frames por segundo, algo lógico para un mundo abierto. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Será más informal y fiestero que de costumbre, pero la conducción no perderá ni un gramo de su inmensa calidad.



ALGUNOS EVENTOS SOLO SE DISPUTARÁN DE NOCHE, donde la conducción se volverá más peligrosa si cabe. ¡Ojo a los geniales efectos de iluminación!



EL JUEGO SE DESARROLLARÁ EN COLORADO, aunque no penséis que solo habrá desierto. Tendrá más de 60 superficies distintas para correr, en montañas, lagos...



LAS CARRERAS SOBRE TIERRA serán una de las grandes novedades en la saga. Los coches con tracción a las 4 ruedas serán perfectos para esta superficie, donde los derrapes y las visitas a la "agricultura" serán constantes.



¡OJO AL DATO!



Un equipo con experiencia...
PLAYGROUND GAMES EXPERTA EN EL GÉNERO
Como sabéis, Turn 10 no se encarga de esta entrega, pero nadie duda de este grupo de profesionales del género, con títulos como *Grid*, *Dirt*, la saga *TOCA* o *Project Gotham*. Experiencia no les falta.

LA SAGA FORZA TRASLADARÁ SUS POSIBILIDADES A UN MUNDO ABIERTO



■31 de octubre ■Ubisoft ■Aventura

ASSASSIN´S CREED III LIBERATION

Se acabó eso de que el destino del mundo esté siempre en manos de chicos. Ahora, los asesinos confiarán en una fémina para derribar el poder establecido.

■ **LOS FRANCESES ESTABAN BIEN ASENTADOS** en la Nueva Orleans del siglo XVIII, pero el ejército español está planeando algo... En mitad de esa lucha de poder (que se da en paralelo a lo que veremos en el juego "compañero" *Assassin´s Creed III*), los templarios y los asesinos tienen mucho ver. Nosotros nos pondremos en la piel de un nuevo miembro de la secta de los Assassin y esta vez... ¡sorpresa! será una mujer. Aveline, que así se llamará, tendrá que enfrentarse en 1765 a los arribistas españoles (somos buena gente, sí), que se han aprovechado de la tensión entre Francia e Inglaterra para controlar esa zona sureña de Norteamérica. En este cóctel cultural, nos tocará también investigar ruinas mayas o incluso aventurarnos en tenebrosos pantanos invadidos por maquiavélicas fuerzas vudú... Pero Aveline no es miembro de los asesinos por nada: su destreza con el machete, la cerbatana y las pistolas estará fuera de toda duda.

■ **EL CAMUFLAJE** será la especialidad de la heroína. Según la circunstancia, podremos acceder a nuestra base para caracterizarnos como esclava, asesina o dama de la alta sociedad. Además, el panel táctil, el sensor de movimiento y la cámara de Vita servirán para ejecutar ataques especiales y "finishers" con nuestros desdichados enemigos. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Su nivel técnico es sorprendentemente similar al de las consolas de sobremesa, aunque las "nuevas prestaciones para Vita" nos parecen bastante forzadas.

LAS CLAVES



1 LA VERSATILIDAD DE AVELINE dará una nueva perspectiva de los trucos que puede utilizar un asesino.



2 LOS ENTORNOS alternarán la zona urbana con los terrenos pantanosos. Todo muy sureño, oiga.



3 EL JUEGO EN VITA aprovechará los controles especiales de la consola. ¿Asesinamos con el panel trasero?



ENTRE LOS ENEMIGOS veremos a practicantes de vudú, animales y... los pérfidos españoles.

SE MOSTRARÁ OTRA PERSPECTIVA DEL CONFLICTO AMERICANO



EL CAMUFLAJE será una herramienta novedosa y muy útil para dejar a los guardias "to locos".



¡OJO AL DATO!



Dos historias unidas...
LA CONEXIÓN CON CONNOR

Aún queda mucho por desvelar, pero esta imagen muestra que los destinos de Aveline y Connor (el héroe de *Assassin´s Creed III*) acabarán cruzándose. ¿Lo veremos en *Liberation* o en los dos juegos? Habrá que esperar para averiguarlo...



NUEVA ORLEANS tendrá un aire muy diferente a las ciudades del este de *Assassin´s Creed III.*

AVELINE es descendiente de franceses y africanos y una asesina muy eficaz.

■ Diciembre ■ Sony ■ Velocidad

LITTLE BIG PLANET KARTING



¿Qué es eso de que Mario tenga el monopolio de los juegos de carreras de karts? Mucho cuidado, porque el simpático Sackboy -y Sackgirl- viene dispuesto a convertirse en el rey del género.

■ **LA "IMAGINACIÓN AL PODER"** del mundo creado por Media Molecule estaba pidiendo a gritos saltar a otros géneros perfectos para las virtudes de los videojuegos 2.0. En esta ocasión, las carreras de karts recogen el testigo de las plataformas. Aunque para esta entrega Sony ha confiado en el estudio United Front Games, las bases de *LittleBigPlanet* permanecerán sólidas y nos encontraremos un juego divertido en solitario, genial en multijugador e infinito en posibilidades.

→ **LITTLEBIGPLANET KARTING** promete un sinfín de posibilidades a la hora de crear contenidos, como circuitos, personajes o incluso minijuegos con un desarrollo diferente a las carreras, que lo harán prácticamente eterno. Esto se combinará con un desarrollo que recordará poderosamente a *Mario Kart* y no solo en el control de los vehículos. Armas y powerups serán la salsa de un modo historia en el que se irán alternando carreras, deathmatch y minijuegos. Las primeras partidas nos han dejado un sabor de boca realmente bueno, con un control afinado y un desarrollo que no garantiza nada hasta que cruzamos la meta, en el que la frustración y la satisfacción se alternan. Por supuesto, podremos ponernos a prueba contra otros jugadores con multijugador a pantalla dividida u online para hasta 10 jugadores. HC



→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque las comparaciones sean odiosas, juntará lo mejor de *Mario Kart* y *LBP*. El genial desarrollo del primero con las infinitas posibilidades del segundo.

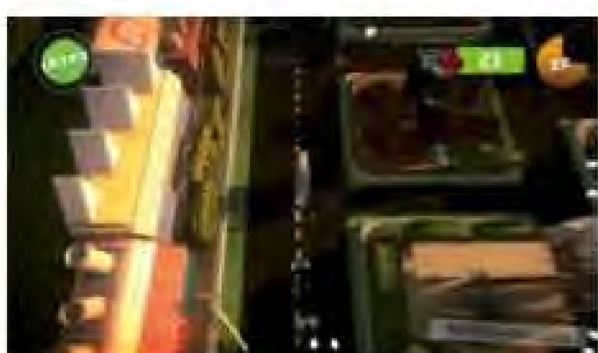
LAS CLAVES



1 LA PERSONALIZACIÓN del prota y la creación de niveles volverán a ser claves para la vida útil de esta entrega de la saga.



2 LAS BATALLAS SE ALTERNARÁN con las carreras. En estos niveles las armas cobrarán todo el protagonismo.



3 TAMBIÉN HABRÁ NIVELES que no tengan que ver con la velocidad. En este somos un primo de Godzilla.



LA PUNTUACIÓN DE LA CARRERA dependerá de nuestro tiempo, pero también de las esferas -las mismas que hemos visto en los plataformas- que recojamos.



SACKBOY CONSERVARÁ SUS SIMPÁTICAS ANIMACIONES faciales, que se irán adaptando a los diferentes acontecimientos. ¡Mirad cómo disfruta al volante!



LOS OBJETOS DE CARTÓN Y TELA estarán presentes en los circuitos, personajes y vehículos, dejando el espíritu de LittleBigPlanet intacto pese al cambio de género.

¡OJO AL DATO!



Estudio canadiense...

UNITED FRONT GAMES SE ENCARGA DE ÉL

Este estudio no tiene demasiados títulos en su currículum, aunque acaba de firmar Sleeping Dogs para Square Enix. Además, desarrollaron ModNation Racers, o sea que tienen experiencia en karts y personalización.





JUNTARÁ LO MEJOR DE MARIO KART Y LITTLEBIGPLANET

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

BD-DVD



Los Juegos del Hambre

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Stanley Tucci, Jennifer Lawrence...**
- Director **Gary Ross**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD **17,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: En el futuro, EEUU se han convertido en la nación de Panem. En ella, se celebra un "concurso" en el que varios chicos han de luchar a muerte. La joven Katniss decide sustituir a su hermana en este juego, porque ella ha visto la muerte de cerca y está mucho más acostumbrada a la supervivencia.
EXTRAS BLU RAY: Tráilers. ✶



Alcatraz

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Sam Neill, Jorge García, Sarah Jones...**
- Director **J.J. Abrahams**
- Precio **56,40 €**
- También en DVD **41 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: En esta serie de televisión, una agente de policía investiga junto a un experto en Alcatraz la reaparición de un grupo de personas (veinte guardias y los presos) que desaparecieron misteriosamente de la prisión hace cincuenta años. ¿Dónde han estado todo este tiempo? ¿Y por qué han reaparecido de repente?
EXTRAS BLU RAY: Escenas suprimidas, tomas falsas, Alcatraz: una isla de intriga. ✶



American Horror Story

- Género **Terror**
- Protagonistas **Dylan McDermott, Connie Britton, Jessica Lange...**
- Director **Varios**
- Precio **48,99 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Una familia de Boston se muda a un viejo caserón en mitad del bosque, donde habitan los fantasmas de varias personas que fueron asesinadas allí mismo. Los protagonistas deberán reconstruir sus vidas mientras aprenden a convivir con los huéspedes anteriores de ese extraño entorno.
EXTRAS BLU RAY: Comentarios del episodio piloto, Making of, Creando la secuencia de título, Conoce a los fantasmas de la casa... ✶

LIBROS

El Bosque Negro



Un escritor se interna en un bosque en el que activa unos poderes élficos en unos antiguos documentos. Lo curioso es que el protagonista de esta historia es nada menos que J.R.R. Tolkien, el autor de El Señor de los Anillos.

- Editorial **TimunMas**
- Precio **19 €**

MÚSICA

Halo 4 OST



Quince pistas compuestas por Neil Davidge (Massive Attack). Además de la edición normal, se lanza una de coleccionista (con making of y mucho más) a un precio de 75 dólares.

- Compañía **Microsoft**
- Precio **15 $**

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

BD-DVD



Men in Black 3

- Género **Acción/Aventuras**
- Protagonistas **Will Smith, Tommy Lee Jones, Josh Brolin**
- Director **Barry Sonnenfeld**
- Precio **18,45 €**
- También en DVD **16,40 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆





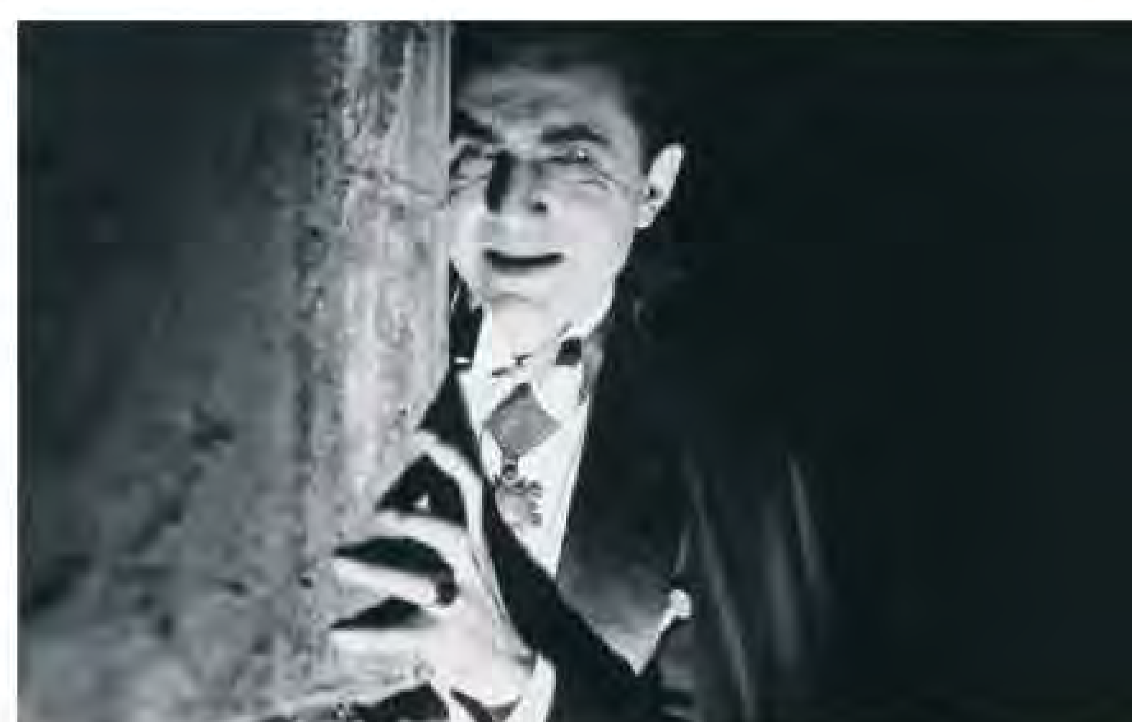
ARGUMENTO: Un alien viaja a los años 60 para matar al agente K y cambiar el curso de la Historia, por lo que J deberá ir tras él, detenerlo... y conocer una versión "retro" de las aventuras que vive a diario. Allí, se encontrará con un joven K.
EXTRAS BLU-RAY: **Así se hizo Men in Black 3, Tomas falsas.** ✶



Universal Monsters

- Género **Terror**
- Protagonistas **Bela Lugosi, Boris Karloff...**
- Director **Varios**
- Precio **87,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Los grandes clásicos del terror de Universal, reunidos en un pack de lujo: Dracula, El doctor Frankenstein, La Momia, El Hombre Invisible, La Novia de Frankenstein, El Hombre Lobo, El Fantasma de la Ópera y La Mujer y el Monstruo. Todas, remasterizadas en HD y con toda clase de extras para coleccionistas. ¡Monstruosa!
EXTRAS BLU RAY: **8 postales con pósters, libreto de 48 páginas, carteles originales, 12 horas de extras en vídeo...**



Blancanieves y la leyenda del cazador

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Kristen Stewart, Charlize Theron, C. Hemsworth**
- Director **Rupert Sanders**
- Precio **24,50 €**
- También en DVD **18,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: La reina Ravenna (Charlize Theron) descubre que hay una chica más hermosa que ella (Kristen Stewart, aunque no os lo creáis), por lo que intenta matarla. Pero la chica, salvada y entrenada por un versátil cazador y el príncipe William, emprenderá una lucha para detener las ansias de poder de la malvada monarca.
EXTRAS BLU RAY: **Audiocomentario del director, Material tras las escenas, Vistas del set en 360º, Así se hizo...** ✶

CINE

Frankenweenie

Tim Burton reinterpreta el corto que él mismo rodó años atrás. En esta historia, Víctor usa el poder de la ciencia para revivir a su perro Spanky.

- Productora **Disney**
- Estreno **11 de octubre**



Skyfall

James Bond vuelve a la acción para investigar aspectos oscuros del pasado de M. Javier Bardem y Ralph Fiennes aparecen en el film.

- Productora **MGM/Sony**
- Estreno **31 de octubre**



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



▲ LOS AHORROS QUE TE HACEN CRECER

El famoso champiñón y otros motivos del mundo de Mario decoran este monedero tan mono, con licencia oficial de Nintendo.
Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €

UNA EDICIÓN INFECCIOSA ▶

Para disfrutar de *Resident Evil 6* como es debido, haceos con la Needle Bomb Collector´s Box, que incluye una sudadera, un libro de arte, una carcasa de acero, DLCs e insignias numeradas de los protagonistas.
Más información en: www.capcom-europe.com
Precio: 189,95 €





◀ ESTA RECOPILACIÓN SÍ QUE ES REVOLUCIONARIA

¿Dispuesto a adquirir *Assassin´s Creed III*? Pues ya que estás, hazte con la Join or Die Edition, que incluye un medallón de los Assassin, un diario con hechos de la Revolución Americana, una misión para la campaña y un pack multijugador exclusivo.
Más información en: http://shop.ubi.com
Precio: 81,95 €

UN MUNDO PARA CONSTRUIR... Y DESTRUIR ▶

La franquicia Megablocks se une a otra fórmula de éxito: *World of Warcraft*. Gracias a sus numerosos packs podrás reproducir el videojuego con la particular estética de Megablocks, para que diseñes tus propios dioramas o inicies a los más jovencitos en esta franquicia. Por supuesto, tiene licencia oficial del juego.
Más información en: www.blade.es
Precio: varios



MANGA Y CÓMIC

Holy Terror

Frank Miller y John Romita Jr. firman esta historia, que iba a ser una historia de Batman, pero que al final siguió su propio camino. The Fixer se enfrenta a unos integristas.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 29 €



Kick-Ass 2

La esperada secuela de este cómic de culto ya ha llegado. En esta ocasión, la implacable Hit-Girl entrena a Kick-Ass, mientras Red Mist prepara su propio grupo de villanos.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 19,95 €



HC Nº 255 A LA VENTA EL 31 DE OCTUBRE

Es el juego más esperado del año. Por eso os invitamos a viajar con nosotros en el tiempo, hasta la Guerra de la Independencia americana, y acompañar a Connor en la entrega más espectacular de la saga. No os perdáis el exhaustivo análisis que os ofrecemos, en primicia, en nuestro próximo número.

ASSASSIN'S CREED III
Análisis exclusivo

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.. Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



SUPLEMENTO ESPECIAL

XCOM
ENEMY UNKNOWN





XCOM
ENEMY UNKNOWN

S U M A R I O

EL RENACIMIENTO DE UN CLÁSICO...

X-COM: UFO Defense, también conocido como _UFO: Enemy Unknown_, es uno de los juegos de estrategia más aclamados. Salió para PC en 1993, y más tarde aterrizó en Amiga y PlayStation para enfrentarnos a una invasión extraterrestre. Ahora regresa a PS3, Xbox 360 y PC.



El Consejo de Naciones activa el proyecto XCOM para combatir la amenaza alienígena.



UFO: Enemy Unknown contaba con una cámara isométrica para disponer en pantalla las refriegas entre humanos y alienígenas. Su calidad era inmensa.

XCOM: Enemy Unknown** es un juego de estrategia por turnos que va a romper moldes, mirándose en el espejo de un título que causó furor hace casi veinte años. En 1993, salió *UFO: Enemy Unknown* (denominación europea, que en Estados Unidos cambiaba a *X-COM: UFO Defense*), una propuesta que encandiló a la crítica y a los usuarios. De hecho, el juego cuenta con una nota media de 93,60% en Gamerankings. Dos décadas después, se ha reinterpretado su universo para configurar un título de estrategia que adapta las mecánicas habituales de PC a consolas a las mil maravillas. No se trata de un "remake" al uso, sino de un título inédito.

Al igual que en el original, se nos coloca al mando de XCOM, una organización paramilitar secreta constituida por los principales países de la Tierra para repeler una invasión extraterrestre que amenaza con borrar a la humanidad de la faz de su planeta natal. Así, además de dirigir las operaciones bélicas sobre el terreno, también toca gestionar los recursos del proyecto (construcción de una base, investigación de tecnología, elaboración de armas...). Nuestras decisiones son mandamientos en *XCOM*, así que la culpa de la victoria o de la derrota será sólo nuestra.



Las batallas por turnos eran la seña de identidad del juego. Veinte años después, su reinterpretación conduce a la saga a un nuevo nivel de espectacularidad.



La estrategia es un género que puede echar para atrás a muchos, pero eso no sucede en XCOM: Enemy Unknown, donde todas las opciones son muy intuitivas.

...Y LA MODERNIZACIÓN DE UN GÉNERO

El género de la estrategia parecía anquilosado y limitado al ámbito de los ordenadores y los usuarios más "hardcore". Sin embargo, *XCOM: Enemy Unknown* lo adapta a toda clase de jugadores.



Los movimientos por turnos son sencillos: hay líneas que indican hasta dónde podemos desplazarnos.



Los alienígenas llegan dispuestos a la conquista, pero los soldados terrícolas no se lo van a consentir.

La táctica y la estrategia conforman un cóctel apasionante, pero difícil de digerir para los menos iniciados. Por eso, Firaxis, el estudio responsable de *XCOM*, se ha propuesto redefinir el género, haciéndolo accesible a cualquier usuario que decida darle una oportunidad.

Contra las típicas apuestas inabarcables de sagas como *Age of Empires* o *StarCraft*, se ha optado por una dinámica de juego más intuitiva y atractiva, lo cual no resta profundidad a la experiencia. De hecho, la propia Firaxis ya ha demostrado su competencia para adaptar dinámicas de PC a consolas y hacerlas sencillas con *Civilization Revolution*.

De un lado, el desarrollo por turnos se adereza con guías que ayudan a pensarse cada movimiento. De otro, se han combinado la estrategia y la acción, para que las partidas atraigan desde el primer momento.

El juego incluye un completo tutorial, para familiarizarse poco a poco con las cientos de opciones disponibles, desde cómo moverse con propiedad por el campo de batalla y cómo disparar, hasta cómo gestionar la base de operaciones. Si nunca se ha probado un juego de estrategia, *Enemy Unknown* es el ideal para empezar.

Para dar cuenta de su calidad, en el E3 2012 el juego se llevó la friolera de veinte premios, incluidos el de mejor juego de PC y los de mejor juego de estrategia para IGN y Gamespy.

LA EXPERIENCIA DE FIRAXIS

Firaxis ha sido el estudio encargado de reinterpretar *X-COM*, lo cual no es de extrañar, pues su mandamás, Sid Meier, fue uno de los fundadores de MicroProse Software, la compañía que se encargó del juego original. La experiencia del estudio con el género de la estrategia, como demuestra la saga *Civilization*, es una garantía para esta colosal batalla entre humanos y alienígenas.



ELIMINANDO LA AMENAZA ALIEN

Las misiones se desarrollan por turnos, en los que nuestro escuadrón de soldados debe combinar la búsqueda de coberturas y las posiciones francas de disparo para no dejar títere extraterrestre con cabeza, en medio de un entorno totalmente destructible. Las cerca de 40 misiones aseguran, al menos, dieciocho horas de desafío y diversión.



Desplazarse por los escenarios tiene su intríngulis. Hay que buscar coberturas, pero nunca falta el peligro: por ejemplo, este coche puede explotar si los alienígenas le disparan.



Los disparos son automáticos, una vez que damos a la opción correspondiente. La probabilidad de acierto en el blanco depende de la distancia, el ángulo de tiro y el tipo de arma.

Las misiones de XCOM: Enemy Unknown nos otorgan el control de un escuadrón de entre cuatro y seis soldados, a los que hay que asignar comandos en cada turno. Se pueden hacer hasta dos movimientos con cada hombre, dependiendo del número de "casillas" que se precisen: por ejemplo, se puede avanzar unos metros y disparar, simplemente correr, subir a un tejado para tener más ángulo de tiro... La clave, sobre todo, es buscar coberturas y disparar de manera dinámica, pues los enemigos se van desplazando y los elementos arquitectónicos del entorno se derrumban al calor de las balas. Así, aunque dos aliens estén escondidos tras una pared, quizás podamos hacerlos papilla con un lanzacohetes o una granada.

ANDANDO CON PIES DE PLOMO

A eso hay que añadir factores como que, a veces, hay que gastar turnos simplemente para recargar las armas. Por supuesto, los enemigos no son meras comparsas: se esconden, cooperan, plantan huevos dentro de los soldados, etc.
Hay cerca de 40 misiones, lo que equivale a unas dieciocho horas de duración. Ahora bien, se puede rejugar cuantas veces se quiera, pues la disposición de

Hay 4 niveles de dificultad, que adaptan el juego a cualquier tipo de usuario



El sistema de coberturas es más profundo de lo que parece. Aquí, gracias a una mochila propulsora, el escondite del enemigo resulta del todo intrascendente.



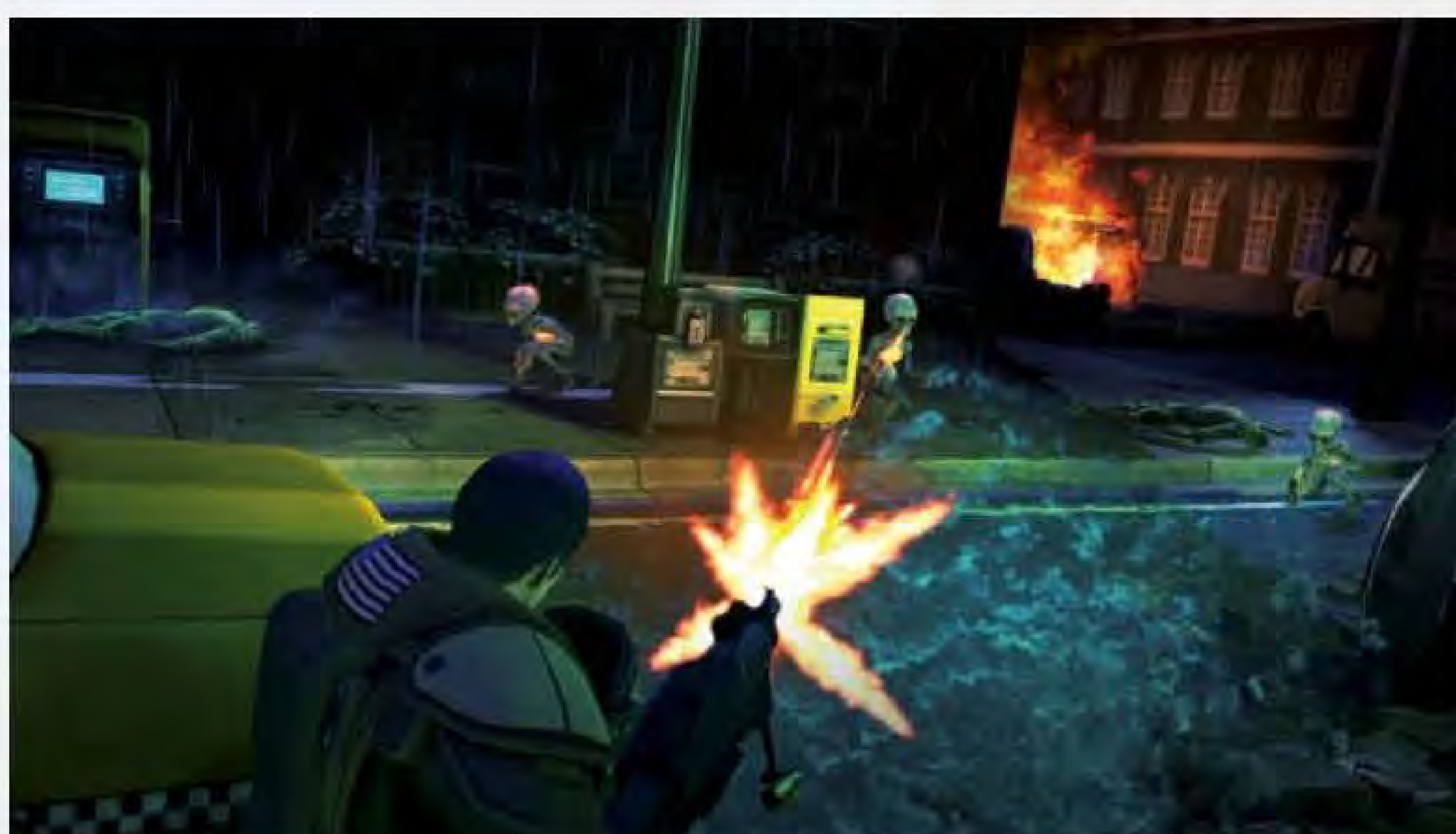
Cada turno obliga a pensarse dos movimientos para cada uno de los soldados del escuadrón, para así cubrir todos los flancos.

los escenarios y los enemigos es aleatoria y varía cada vez. Los objetivos de las operaciones son muy variados: aniquilar a una unidad extraterrestre, rescatar rehenes, desactivar bombas, recoger fragmentos de un ovni...

VIAJANDO POR TODO EL PLANETA

Esas misiones se desarrollan por todo el mundo, en ciudades como Nueva York, Shangái, Hamburgo o Salvador de Bahía, algo que repercute en el apoyo o el desdén de los países del proyecto XCOM. Si hay un aviso de abducciones en un país y lo ignoramos, puede que esa nación retire su apoyo y sus soldados; o al revés, que nos agasaje si acudimos en su ayuda.

Es importante precisar que existen cuatro niveles de dificultad, que adaptan el juego a todo tipo de usuarios. El *X-COM* original se caracterizaba por su tremenda exigencia, pero en esta ocasión la curva de dificultad es más flexible y se adapta perfectamente al mando, si se juega en consola. Así, hay modo fácil (muy apropiado para los que se inicien en el género de la estrategia), normal, clásico e imposible. En este último, ni siquiera se puede cargar la partida.



Las espectaculares cinemáticas saltan cuando damos matarile a un enemigo, como en el caso de este Sectoid. Son el complemento perfecto para la cámara isométrica.

GESTIÓN DESDE LA RETAGUARDIA

El equipamiento y los recursos logísticos son elementos imprescindibles para ganar una guerra: soldados, armas, poderes especiales, base de operaciones, aeronaves, científicos, ingenieros... Toda precaución es poca para ganar la primera batalla ya desde antes de poner el pie en el campo de batalla.



El componente estratégico de XCOM no se reduce a los combates a pie de campo. Antes y después de eso, hay que gestionar todos y cada uno de los recursos del proyecto, que no son pocos. La tarea puede resultar un auténtico vicio al que dedicar horas y horas.

Los soldados son un factor esencial para ganar una batalla y, en este caso, lo son aún más. Los hombres evolucionan a lo largo de un sistema de rangos que incluye siete niveles: soldado raso, cabo, sargento, teniente, capitán, comandante y coronel. A medida que ganan experiencia, los soldados obtienen más puntos de vitalidad, mejor puntería o más defensa. Hasta ahí, nada extraño. Lo peculiar puede venir si un soldado cae en el campo de batalla, porque el juego es muy realista, y ese miembro no volverá de entre los muertos. También puede suceder que un soldado resulte gravemente herido y no lo podamos usar durante varias misiones. Así, se plantea la duda de si entrenar al máximo a sólo cinco o seis soldados o, por el contrario, diversificar esfuerzos y entrenar "a medias" a muchos,

BASE DE OPERACIONES

Es importante invertir el dinero ganado en ampliar nuestra base de operaciones con diferentes instalaciones, como laboratorios, cadenas de montaje, gimnasios, antenas de satélite o salas de reunión. Al cumplir ciertas objetivos o rescatar rehenes, se nos unen científicos e ingenieros, a los que hay que financiar para que hagan autopsias o interrogatorios a los extraterrestres, para que analicen artefactos alienígenas, para que creen armas o para que desplieguen satélites sobre el planeta. La cantidad de opciones puede ser realmente adictiva. Sin ellas, es imposible que los soldados de La Tierra planten cara al ejército invasor.



Las salas de la base están vacías inicialmente. Hay que ampliarlas según las necesidades.



Los científicos y los ingenieros son vitales. Las autopsias permiten conocer debilidades.



Si un soldado es gravemente herido no podremos utilizarlo durante varias misiones

La personalización de los soldados ayuda a crearse una partida única. Podemos ponerles los nombres que queramos y modificar sus rasgos.



por si acaso, ya que en ocasiones tal vez se haga necesario sacrificar a alguno...

CENTENARES DE ESTRATEGIAS

Los soldados pueden estar especializados en diferentes armas, pues hay pistolas, ametralladoras, rifles de plasma, bazookas, granadas... Del mismo modo, hay que equiparlos con armaduras y habilidades especiales, como "jet packs", ganchos para subir con rapidez a los tejados, camuflaje, control mental y decenas de poderes más. Hay incluso robots para desplegar por el escenario.

Otro aspecto importante es que se pueden personalizar los soldados, bautizándolos con los nombres que se quiera o con la bandera de un determinado país. Es una forma de que cada usuario se cree su propia y única partida de *XCOM: Enemy Unknown.*

Las habilidades especiales dan pie a cientos de posibles estrategias para superar las misiones. El "jet pack", por ejemplo, resulta muy útil para volar y disparar a placer, sin miedo a las coberturas.



Los soldados no son inmortales, como en otros juegos. Si mueren durante una misión, no volverán jamás.

AVIONES CONTRA OVNIS

El avión y el hangar son dos de los elementos más llamativos de la base de operaciones. Si se mejora la aeronave, puede llegar a tener una apariencia alienígena, pero su mayor utilidad es para salir victorioso de un minijuego aleatorio que salta de vez en cuando. En él se avista un ovni, por lo que el avión sale a interceptarlo. Si logramos derribarlo, luego podemos bajar a tierra con un escuadrón e investigar la zona del impacto, para recoger pistas y artefactos extraterrestres.

UN AJEDREZ MULTIJUGADOR

Las partidas online para dos jugadores hacen su debut en la saga. Como en una partida de ajedrez, humanos, alienígenas y robots se dan la mano para convertirse en peones al servicio de la libertad o la destrucción del planeta Tierra.

El **multijugador online** es una de las piedras angulares del juego y la gran novedad respecto al original de 1993. Como si de un tablero de ajedrez virtual se tratara, dos usuarios se enfrentan cara a cara con la necesidad de darle a la sesera para atacar y, a la vez, defender según los movimientos que acometa el rival. El jugador cuenta con un dinero base que debe invertir para completar su pelotón de seis unidades. Para ello, puede elegir entre humanos, alienígenas y robots, cada uno de los cuales tiene sus pros y sus contras.

HABILIDADES A CONTRARRELOJ

Por ejemplo, entre los alienígenas, están el Sectoid, que puede incrementar la fuerza de sus aliados mediante control mental; el Berserker, que puede destruir paredes y goza de gran vitalidad; la Crisálida, que puede saltar a los tejados o plantar huevos en los enemigos para convertirlos en zombis; o el Floater, que se mueve con gran rapidez. Lo mismo sucede con los humanos, que también se dividen en clases (francotirador, infantería) y los robots, que pueden planear y acribillar a discreción desde el cielo. Si se añaden los diferentes tipos de armas y habilidades que se le pueden equipar a cada soldado, la variedad de las batallas y la diversión se hacen realmente infinitas.



Aliens y humanos se mezclan en el multijugador, porque la unión hace la fuerza, aunque se tengan intereses opuestos.



Las partidas se pueden organizar con turnos de dos minutos o bien con un número limitado de acciones.



Los alienígenas llegan dispuestos a la conquista, pero los terrícolas no lo van a consentir.

Las partidas se desarrollan con un límite de dos minutos para cada turno, aunque también se puede fijar un número máximo de turnos de antemano, sin que importe el tiempo. El frenetismo es máximo, ya que hay que pensar dónde mover y qué hacer con los seis soldados. Además, hay una continua niebla sobre el escenario, que impide ver qué está haciendo el rival, a menos que sus unidades estén muy cerca de las nuestras.

EL FACTOR DE IMPREDECIBILIDAD

Igual que en el modo Campaña, los golpes y los disparos tienen cierto componente aleatorio. Puede suceder que a un enemigo, a priori, le quede demasiada vida como para atreverse a ir a por él, pero puede merecer la pena ponerse a su merced si, casualmente, se produce un golpe crítico que genere más daño del habitual y que lo mande a criar malvas contra todo pronóstico. Está en nuestra mano, pues, luchar por la libertad de la Tierra o por condenarla a su destrucción total.

Las partidas del multijugador son frenéticas, con turnos de dos minutos por cabeza



La niebla condiciona las partidas. No vemos lo que hace el rival hasta que sus soldados están cerca de los nuestros. Eso obliga a prever los movimientos ajenos.



La estrategia es vital para salir victorioso. Los Berserkers son máquinas de zurrar, pero los Sectoids también pueden ser útiles.



La cámara en tercera persona se activa al entrar en el menú de acción. Los efectos de sombra y lluvia aportan un tono muy realista.

GUERRA EN MULTICÁMARA

El motor Unreal 3 ha servido para que acción y estrategia se combinen a la perfección. A la típica cámara isométrica, se le añade otra para el menú de disparos, con el colofón de cinemáticas que acompañan a las muertes.

El aspecto visual no suele ser una prioridad en los juegos de estrategia, pero *XCOM: Enemy Unknown* presenta un acabado espectacular, gracias al uso del depurado Unreal Engine 3. Los movimientos de los personajes, los disparos, las explosiones o la destrucción de los escenarios se muestran muy fluidas y sin transiciones bruscas. Prácticamente cualquier recoveco del entorno puede caer bajo el plomo de las armas.

El mayor logro gráfico del juego está en la combinación de hasta tres tipos de cámaras. La primera es la habitual cámara isométrica de los títulos de estrategia, que permite ver los escenarios para abordar el movimiento de los soldados o considerar la disposición de los enemigos en el campo de batalla, sin que falten opciones de zoom y de rotación. La segunda es una cámara en tercera persona que se coloca cerca de los personajes, cuando entramos en el menú de disparo, y que permite ver el ángulo de tiro. La tercera no consiste en un punto de vista como tal, sino que se trata de pequeñas cinemáticas que saltan solas cuando se produce alguna muerte. La unión de las tres es genial. En cuanto al diseño de los personajes, llama la atención el aspecto de los extraterrestres, con pintas que recuerdan a películas como *Mars Attacks* o *Matrix* (no os perdáis a Thin Man, un tipo clavadito al agente Smith).



El Unreal Engine 3, muy usado en la presente generación, confiere una gran fluidez a las batallas entre humanos y alienígenas.



La destrucción del entorno es uno de los puntos fuertes del apartado gráfico: explosiones, incendios, paredes derrumbadas... El campo de batalla va cambiando.

EDICIÓN ESPECIAL PARA PC

Como guiño a la plataforma que vio nacer a la saga, la entrega de PC cuenta con una edición especial repleta de contenidos. En PS3 y 360, los que reserven el juego tendrán también el DLC Soldado de Élite.

El PC fue la plataforma donde empezó a fraguarse la leyenda de la saga. Por eso, y sólo para ordenadores, se va a poner a la venta una edición especial de *XCOM: Enemy Unknown*. Esa versión, que estará disponible en una selección de tiendas, incluye un libro de arte, un póster desplegable de la base de operaciones de XCOM, un parche con la insignia del proyecto, una colección de descargables (como fondos de escritorio), la banda sonora y muchas cosas más.

Los que vayan a comprar el juego en PS3 o Xbox 360, también tendrán su recompensa con el pack Soldado de Élite, un DLC gratuito para quienes reserven el juego (también disponible en PC). Dicho contenido descargable incluirá tres elementos. En primer lugar, desbloqueará el soldado X-COM clásico (al que podéis ver a la derecha del todo, en la imagen que preside esta página), que llegará al cuartel con el mismo pelo rubio y el peinado de los que hacía gala en el título de 1993. En segundo lugar, se incluirán packs decorativos para modificar la estética de la armadura de los soldados. Finalmente, se incluirán herramientas para personalizar los colores del equipamiento.





La edición especial sólo está disponible para PC, la plataforma que vio nacer a la saga en 1993.



El pack Soldado de Élite incluye packs estéticos y de colores para las armaduras, así como el soldado rubio del *X-COM* original, de manera gratuita.

Los que reserven el juego dispondrán del pack 'Soldado de Élite', que incluirá varios extras

XCOM
ENEMY UNKNOWN

